Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,-
Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,-
Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 900,-
ISSN 0947-7810

PC Games CD-ROM & Mag

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

7/98
nur DM 9,90

Die Nr.1

UNREAL
16 Seiten Extra

MIT 2 CD-ROMs

HEART OF DARKNESS
EXKLUSIV: Infogrames' Antwort auf Toy Story

AUTOBAHN RASER
EXKLUSIV: Vollgas durch die Straßen von Berlin

PROST GRAND PRIX
EXKLUSIV: Formel 1-Rennspiel mit Alain Prost

JUDGE DREDD PINBALL
EXKLUSIV: Der Pro Pinball-Konkurrent spielbar

KKND 2
EXKLUSIV: Echtzeit-Strategie der zweiten Generation

JOHNNY HERBERT'S GP 98
EXKLUSIV: Formel 1-Spaß – made in Monaco

Außerdem... 17 weitere Demos: Frankreich 98, Commandos, Comanche Gold, Monster Truck Madness 2, Team Apache, Deer Hunter

Mit neuem HTML-Menü

SIEDLER III

Wettrüsten in Mülheim: Mit welchen Geheimwaffen Blue Byte Anno 1602 und Age of Empires 2 schlagen will - ausführliche Reportage auf 8 Seiten!

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

48 Seiten Tips & Tricks mit FastFinder: Forsaken, Frankreich 98, StarCraft und Might & Magic 6. Vergleich der Grafik-Chips: Matrox G200 vs. Intel740.

07
4 391278 209902

WHATS UP?

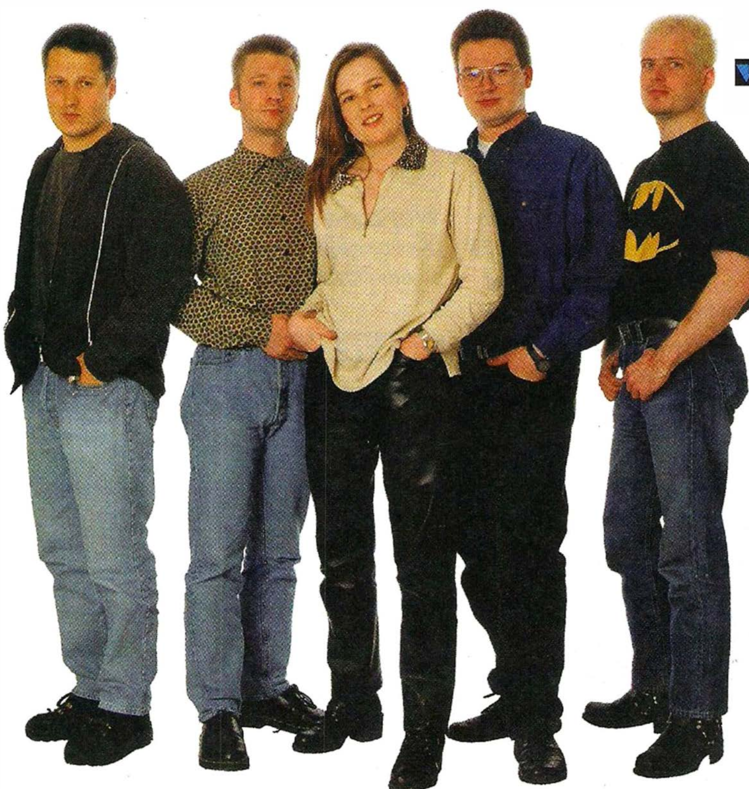
Gastspiele

Mittwoch, 29-04-98

Blizzards Bill Roper schaut in der Redaktion vorbei und bringt die neuesten Versionen von *Diablo 2* und *WarCraft Adventures* mit. Speziell mit dem humorvollen Grafik-Adventure (es erscheint voraussichtlich im September) will Blizzard nicht nur jene ansprechen, die durch die Schule von *Monkey Island 2*, *Indiana Jones 4* und *Day of the Tentacle* gegangen sind. Auch Leute, die ein Adventure sonst nie freiwillig anrühren würden, sollen mit dem Programm glücklich werden. „Der Spiele-Markt ist wie ein Donut", weiß der Star-Designer. „Das Loch in der Mitte sind die Hardcore-Gamer, die man anpeilt und sowieso begeistern muß. Wir wollen jedoch möglichst viel vom Kringel abbeißen, daher konzentrieren wir uns nicht nur auf die Mitte, sondern auch auf den Rand." Bisher ist das Konzept aufgegangen: Blizzard gilt als einer der ganz wenigen Hersteller, deren gesamte Produktpalette (*WarCraft*, *WarCraft 2*, *Diablo*, *StarCraft*) weder qualitativ noch kommerziell enttäuscht hat.

Donnerstag, 14-05-98

Nach wochenlangen Testläufen gibt Thomas Borovskis den Startschuß für die neue Benutzeroberfläche unserer Cover-CD-ROM. Viele Leser haben sich ein modernes, einfach zu bedienendes und übersichtliches Menü gewünscht; nahezu alle eingegangenen Vorschläge konnten wir umsetzen. Das Ergebnis ist selbsterklärend und gewährleistet den schnellen, komfortablen Zugriff auf alle Daten der CD-ROM: Zum Beispiel können CD-Inhalte jetzt problemlos mit Links ins Internet verknüpft werden, und Datenbanken erleichtern die Suche nach PC Games-Artikeln oder Tips & Tricks. „Unser bewährtes, aber in die Jahre gekommenes DOS-Menü wird abgelöst durch ein HTML-Interface, das mit jedem Java-fähigen Internet-Browser funktioniert.", erklärt Thomas Borovskis. „Ziel war es, daß die Oberfläche ohne zu mucken sowohl unter Windows 3.1x als auch unter Windows 95/98 und Windows NT läuft." Wer den Netscape Navigator oder Internet Explorer bereits auf seinem PC installiert hat, kann sofort durchstarten. Falls Sie (noch) nicht online sind: Auf der Cover CD-ROM befindet sich die aktuelle Version des Microsoft-Browsers. Sollten Sie noch den einen oder anderen Wunsch bezüglich des neuen Looks auf dem Herzen haben – wir freuen uns wie immer auf Ihre Zuschriften.



Freitag, 15-05-98

Adventure-Schwergewicht Al Lowe (*Leisure Suit Larry 1-7*) stellt uns *Larrys Casino* vor. Bei einem abendlichen Umtrunk läßt er sich dann einige Details zu *Larry 8* entlocken, das erstmals KEIN klassisches Point & Click-Adventure mehr sein wird. Ebenso wie *King's Quest 8: Mask of Eternity* bekommt die eigentlich erst siebte Folge (Teil 4 ist wie bekannt nie erschienen) eine 3D-Engine inklusive 3D-Karten-Support verpaßt – den 2D-Larry, wie wir ihn kennen, wird es nicht mehr geben. Erhalten bleiben soll aber auf jeden Fall der berühmt-berüchtigte schlüpfrige Humor. Bis zum Release (Anfang ´99) können sich die Fans am Roulette-Tisch vergnügen: Das internet-taugliche *Larrys Casino* testen wir auf Seite 160.

Freitag, 15-05-98

Captain´s log, Stardate 15-05-98: Heiliger Picard, das passiert auch nicht alle Tage - MicroProse läßt verlauten, daß die Entwicklung von *Star Trek: First Contact* eingestellt wird. Einfach so. Das Spiel zum gleichnamigen Film war schon weit fortgeschritten und sollte auf die Routinen zurückgreifen, die auch in *Unreal* eingesetzt werden. Drei waren einer zuviel: MicroProse konzentriert seine Ressourcen jetzt vollständig auf zwei andere *The Next Generation-Titel: Klingon Honor Guard* (3D-Action) und *Birth of the Federation* (Strategie). Was Konkurrent Interplay den Star Trek-Fanatikern so alles zu bieten hat, lesen Sie in Florian Stangls Exklusiv-Reportage ab Seite 26.

Montag, 18-05-98

10 Uhr, Redaktionssitzung. Beherrschendes Thema: *Unreal* in letzter Minute testen oder nicht? Das bahnbrechende 3D-Actionspiel von Epic Megagames steht kurz vor der Fertigstellung, die Beta-Version liegt auf dem Schreibtisch, besteht aber noch aus einer losen Sammlung einzelner Missionen und enthält noch nicht alle Features. Auch die Stabilität des Programms läßt zu wünschen übrig. Da warten wir doch lieber auf die endgültige Fassung und liefern einen fundierten, ausführlichen Test in der Ausgabe 8/98 ab. Vor allem bei einem derart überlaufenen Genre, in dem es vielen Fans auf jedes Frame ankommt, sollen PC Games-Leser zuverlässige Fakten geliefert bekommen.

Sonnige Juni-Tage und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

INHALT

Interplay

Unsere große Reportage beschäftigt sich in diesem Monat mit Interplay. Das amerikanische Unternehmen hat einige potentielle Bestseller in der Entwicklung, die noch bis zum Jahresende erscheinen sollen. Florian Stangl berichtet auf insgesamt 23 Seiten über Messiah, Descent 3, Baldur's Gate, Fallout 2 und vier neue Star Trek-Spiele, die auf der Original-Serie basieren. Besonders vielversprechend sehen in diesem Zusammenhang Klingon Academy und Starfleet Command aus – aber lassen Sie sich überraschen...

26

TIPS & TRICKS

HARDWARE

CD-ROM

Auf der PC Games mit CD-ROM finden Sie Demo-Versionen aktuellster Spiele sowie zahlreiche Bugfixes und Specials. Auf der PC Games PLUS finden Sie neben diesen CD-ROMs die Vollversion von Z. Die Booklets finden Sie auf den gleichen Seiten wie die Backlays. Sie befinden sich hinter dem Tips & Tricks-Teil auf den Seiten 243 und 244.



DEMOS

3D Ultra Minigolf Deluxe • Autobahn Raser • Barrage • Comanche Gold • Commandos – Hinter feindlichen Linien • Deer Hunter • Echelon • FPS: Trophy Rivers • Frankreich 98 • Hardball 6 • Heart of Darkness • Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 • Judge Dredd Pinball • KKND 2 – Krossfire • Monster Truck Madness 2 • N.I.C.E. 2 (verbesserte Demo) • Nightmare Creatures • Pizza Syndicate – Trailer • Prost Grand Prix • Quest for Glory 5 • Team Apache • The Golf Pro (neue Demo) • Triple Play 99

SPECIALS

Diamond Monster 3D II Treiber V2.01 • Diamond Viper V330 – Neueste Win95-Treiber • DirectX 5.2 • Meridian 59 Revelation Zugangssoftware • Meridian 59 Zugangssoftware • Neueste Soundblaster-Treiber für Win95 • Magix Live Act (Musiksoftware) • Riva 128 Referenztreiber V2.0 • Creative Labs 3D Blaster Voodoo²-Update • Internet Explorer 4.01 • TeliMan – Die Telefonsoftware • S3 (968, 868) Fixkit für Voodoo²

BUG-FIXES

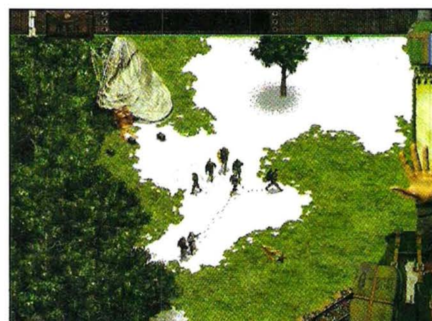
Anno 1602 V1.01 (deu) • Flying Corps Gold V1.11y (eng) • Forsaken – Military Level Fixpatch (eng) • Incubation Mission CD V1.51 (deu) • Monopoly Star Wars V1.03b (eng) • Red Baron 2 V1.05 (eng) • Sega Touring Car Championship V1.2 D3D-Patch (eng) • Tomb Raider – ATI 3D Rage Pro Patch (eng) • Total Annihilation V3.0 (eng) • Formel 1 '97 Voodoo² Patch (eng) • Spec Ops Patch #1 (eng) • International Rally Championship – Voodoo² Patch (eng) • Age of Empires V1.0b (deu)_ • F1 Racing Simulation 3Dfx-Patch V1.09 (eng) • F1 Racing Simulation D3D-Patch V1.09 (eng) • Jazz Jackrabbit 2 V1.21 (eng) • Seven Kingdoms V1.11 (eng) • FIFA 98 Voodoo² Patch (eng)



58 Die Siedler 3
Blue Byte rief zur Pressekonferenz – und die geladenen Gäste wurden nicht enttäuscht. Warum Siedler 3 im Herbst Anno 1602 den Rang ablaufen könnte, lesen Sie ab Seite 58.



68 Daikatana
Die amerikanischen Entwickler überschlagen sich mit neuen Actionspielen. Daikatana ist hingegen ein alter Bekannter, aber erst jetzt werden erste Details enthüllt.



120 Commandos
Es gibt Spiele, die tauchen aus dem Nichts auf und können auf Anhieb begeistern. Bereits einen Monat nach der Ankündigung liegt nun die fertige Version von Commandos vor.



150 KKND 2
Beam Software meldet sich zurück und will den letztjährigen Überraschungserfolg von KKND nun wiederholen. Kann sich KKND 2 gegen die mächtige Konkurrenz durchsetzen?

Rollenspiele & Adventures

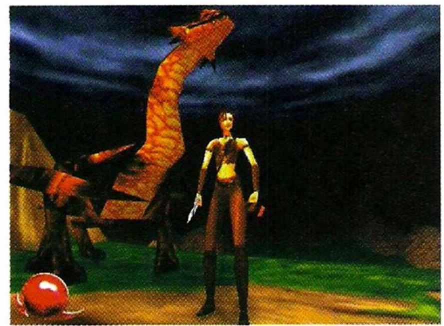


Thomas Borovskis über neuartige Kettenbriefe

Und hier die Auflösung zum **Preisrätsel** aus der letzten Ausgabe: Nein – einen Virus, der Fernsehsatelliten und Flugzeuge abstürzen läßt, gibt es nicht. Zumindest ist mir keiner bekannt. Was mich erstaunt ist, daß ein verschwindend kleiner Bruchteil unserer Leser den Witz hinter der Kolumne nicht erkannte. Der absolute Höhepunkt der **E-Mail-Welle** (eigentlich mehr ein „Wellchen"), die mich daraufhin erreichte, war aber das mehrseitige Exponat eines promovierten Mannes, der mir in einer **mikroskopisch genauen Beweisführung** die technische Unmöglichkeit des Killervirus aufzeigte. Zu 99,9% wurde der Sinn, besser gesagt **der Unsinn** meiner Ausführungen aber richtig verstanden: In letzter Zeit gibt es nämlich immer mehr Witzbolde, die sich die Angst vor Computerviren für **eine neue Art von Kettenbriefen** zunutze machen. Da findet man Mails in seinem Postfach, die in grellen Farben und lückenhaftem Englisch vor dem ultimativen E-Mail-Virus warnen, verbunden mit der Aufforderung, das Schreiben in unveränderter Form sofort an alle Freunde und Bekannte weiterzuleiten. Einem solchen Appell kommt man natürlich gerne nach – schließlich handelt man damit im Sinne der **Nächstenliebe**. Ich persönlich habe schon zu viele Mails mit ähnlichem Inhalt gelesen, um solche Geschichten immer noch zu glauben. Oder gibt es irgend jemanden unter Ihnen, der tatsächlich mal einem Virus begegnete, vor dem er zuvor per E-Mail gewarnt wurde? Auszuschließen ist das natürlich nie – und gerade diese Ungewißheit dient dieser (glücklicherweise harmlosen) Kettenbrief-Variante als Treibstoff. Von meiner Seite aus kann ich Ihnen nur raten, wachsam zu sein und **nicht alles zu schlucken**, was irgendwo geschrieben steht. ;-)

Drakan

Die Schöne und das Biest



Konkurrenz für Lara Croft? Die Heldin kann mit über 50 verschiedenen Waffen hantieren und sogar zaubern.

Dem allgemeinen Trend zur gut gebauten Heldin kann sich jetzt auch Psygnosis nicht länger entziehen: In dem 3D-Action-Adventure *Drakan*, das voraussichtlich im Januar 1999 erscheinen wird, schlüpft der Spieler in die Haut der bildhübschen Rynn, die in Begleitung ihres Feuerdrachens schwertschwingend durch die Lande zieht. Ein klassischer Fantasy-Plot sowie unzählige Puzzles, kombiniert mit nervenaufreibenden Luft- und Bodenkämpfen sollen eine explosive Mischung ergeben "von der Adventure- und Action-Enthusiasten seit Jahren geträumt haben" – das meint zumindest Psygnosis-Geschäftsführer Mark Beaumont, der das Projekt anläßlich der E3 der internationalen Öffentlichkeit vorstellen will. Gespielt wird *Drakan* aus einer *Tomb-Raider*-ähnlichen Perspektive, die für flotte Drachenritte auch kurzzeitig mit der Vogelperspektive vertauscht werden darf. Während Rynn selbst rund 50 verschiedene Waffen führen kann, und auch mit unzähligen Zaubersprüche umzugehen weiß, ist ihr fliegender Begleiter ein Meister der Feuer- und Lava-Spuckerei. Das grafisch opulente Fantasy-Abenteuer wird eine 3D-Beschleunigerkarte voraussetzen.

Valhalla

Finsteres Kapitel

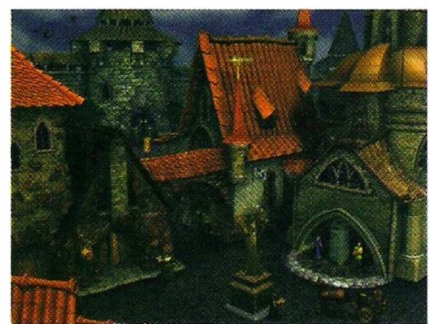


Brandschatzen, Erobern und Meucheln: Die Wikinger wußten wohl, wie man das Leben genießt...!

Warum immer neue Fantasy-Welten erfinden, wenn die Menschheitsgeschichte doch genug spannende Kapitel bereithält? Man nehme zum Beispiel die Wikinger, jenes nordische Volk, das vor über 1000 Jahren halb Europa in Angst und Schrecken versetzte. Bei Delphic Oracle Entertainment hat man offensichtlich erkannt, wie hochwertig der Stoff ist, den das Kriegervolk den Geschichtsschreibern hinterlassen hat. Im Action-Adventure *Valhalla* trifft der Spieler deshalb auf den jungen Wikinger Kjar, der sein Heimatdorf auf der Suche nach dem großen Abenteuer verläßt. Genaue Details über die Story möchte man bei Delphic Oracle noch nicht verraten, man brüstet sich aber damit, daß „nahezu jeder Gegenstand in der *Valhalla*-Spielwelt als Waffe verwendet werden kann". Interessantes Feature: Auf seinem Weg durch Midgard kann der Spieler bis zu 8 KI-gesteuerte Verbündete mitnehmen, die im Multiplayer-Modus optional von Mitspielern gesteuert werden können.

Allods: Sealed Mystery

From Russia with Love



Grafik, wie aus einem Roman Polanski-Film: Man sieht selbst der Architektur den östlichen Einschlag an.

In Rußland scheinen sich ungewöhnliche Berufe einer boomhaften Beliebtheit zu erfreuen – Spieleprogrammierer gehört da noch zur harmloseren Sorte. Unzweifelhaftes Indiz für die Renaissance der östlichen Kreativität: Die Titelblätter russischer Computerspiele-Magazine sind derzeit mit zahlreichen Entwicklungen aus dem eigenen Lande geschmückt. Eine der vielversprechendsten Neuerscheinungen nennt sich *Allods: Sealed Mystery* und könnte als astreines RPG der westlichen Konkurrenz ernsthaft gefährlich werden. Aus der Hintergrundstory spricht die russische Sagen- und Märchenwelt: Vor Urzeiten haben mächtige Magier die Welt in kleine Inseln, sogenannte Allods aufgeteilt. 300 Jahre nach einer großen Katastrophe, bei der ein Großteil der Allods vom Meer überflutet wurde, erblickt unser Held das Licht der Welt. Seine Aufgabe ist es, die Mysterien einer dieser Inselwelten zu ergründen, einen Mordfall zu lösen und nebenbei mehrere heilige Artefakte zu finden. Der Hersteller Nival Entertainment verspricht klassischen RPG-Spaß kombiniert mit modernster Grafiktechnik und Künstlicher Intelligenz.

TELEGRAMM

+++ Sir-Techs langerwartetes Rollenspiel *Wizardry 8* wird in ganz Europa exklusiv von Topware Interactive vertrieben. Der Distributionsvertrag zwischen den Partnern wurde Anfang Mai unterzeichnet. +++ Gute Nachrichten für Fans der Rocky Horror Picture Show: Unter dem Arbeitstitel „Rocky Horror Interactive Show" entwickelt On-Line Entertainment derzeit ein Adventure zum Kultfilm. +++

3D-SHOOTER & 3D-ACTION



Oliver Menne schreibt ausnahmsweise über RPGs

Das Rollenspiel war abgeschrieben, totgesagt, aus und vorbei. *Might & Magic 6* könnte jedoch frischen Wind in das Genre bringen – trotz der etwas altbackenen Grafik. Wo steht eigentlich geschrieben, daß brillante Technik automatisch zu wegweisenden Produkten führen muß? Wenn Sie sich einmal in Ihrem Bekanntenkreis umhören, so wird die Antwort auf die Frage **„Grafik oder Gameplay?"** wohl eindeutig ausfallen: Gameplay...
Und gerade deshalb kann man New World Computing nur dazu gratulieren, nicht auf den unheilbringenden Zug aufgesprungen zu sein, der momentan mit ständig zunehmender Geschwindigkeit durch die gesamte Branche rast und scheinbar jeden Ansatz zu tiefgreifenden Inhalten plattwalzt. Viele Hersteller scheinen sich mehr mit **Transparenz-, Licht- und Schatteneffekten** auseinanderzusetzen als mit innovativen Features – und dieses Verhalten kann auf Dauer nur fatale Folgen haben. Aber zumindest Rollenspieler können zumindest kurzfristig durchatmen, denn mit *Might & Magic* ist bereits ein Spiel auf dem Markt, das sich alter Tugenden besinnt. *Wizardry 8* wird sich ebenfalls an seinen Vorgängern orientieren, und auch neue Titel wie *Swords & Sorcery* von David Bradley und *Stonekeep 2*, über das sich die Gerüchte verdichten, sollten wieder **für wochenlangen Spielspaß** sorgen. Probleme scheinen sich nur bei *Ultima 9: Ascension* anzubahnen, denn – und damit sind wir wieder am Ausgangspunkt – aus technischer Sicht macht der sehnsüchtig erwartete Höhepunkt der Serie schon jetzt einen famosen Eindruck – was aber ist mit dem eigentlichen Spiel? Fast schon monatlich gibt es neue Gerüchte über den Fortgang eines Producers oder Programmierers, das Personalkarussel dreht sich immer schneller. Noch hat Origin aber genügend Zeit, zu den Wurzeln zurückzukehren...

Prince of Persia 3D

Nachfolger des Kultspiels im Frühjahr 1999

Im Frühjahr 1999 soll *Prince of Persia 3D* auf den Markt kommen. Das gab Red Orb im Mai bekannt und fügte gleichzeitig hinzu, daß sich der Nachfolger stark am Original orientieren wird – auch wenn jetzt aus einer *Tomb Raider*-ähnlichen Perspektive gespielt wird. Außerdem werden das Leveldesign komplexer und die Schwertkämpfe detaillierter dargestellt. Der Schöpfer der Urversion, Jordan Mechner, wird übrigens als Co-Autor für eine spannende Storyline sorgen.



Prince of Persia 3D wird vom Urvater Jordan Mechner ko-produziert. Er sorgt für eine packende Storyline.



Die Engine steht: Momentan wird bei Metro Police unter anderem an neuen Texturen gearbeitet.

TELEGRAMM

+++ *Max Payne* wird von 3D Realms doch erst im Frühjahr 1999 fertiggestellt, Gathering of Developers wird das Produkt vertreiben. +++ NovaLogic entwickelt augenblicklich *Delta Force*. In dieser Mischung aus Simulation und Actionspiel übernehmen Sie die Rolle eines Army Rangers. +++ MicroProse hat die Entwicklung von *Star Trek: First Contact* endgültig eingestellt. Jetzt soll die Arbeit an *Klingon Honor Guard* und *Birth of a Federation* verstärkt werden. +++ Nachdem Monolith Software die Rechte an *Riot* von Microsoft zurückgekauft hat, wurde das Spiel kurzerhand in *Shogo: Mobile Armor Division* umbenannt. +++

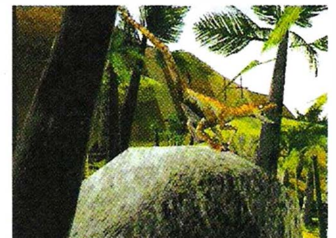
Metro Police

Projekt im Zeitplan

Wie wir bereits Anfang des Jahres berichten konnten, arbeitet die deutsche Spieleschmiede Virtual X-citement an einem Projekt namens *Metro Police*. Die erste spielbare Version, die eigentlich nicht mehr als die technischen Möglichkeiten der Engine zeigt, läßt keine klare Definition des Genres zu. Es handelt sich um eine virtuelle Umgebung, in der man als Cop verschiedene Aufträge erfüllen muß. Dabei agieren die vom Computer gesteuerten Charaktere völlig eigenständig, man muß stets auf Überraschungen und Kehrtwendungen gefaßt sein. Mehr über die Story und weitere Details erfahren Sie in der nächsten Ausgabe – bis dahin werden sich auch die meisten Grafiken ändern, die bislang als Platzhalter fungieren.



Noch vor Monaten hätten wir das für unmöglich gehalten: Die Engine von Trespasser hat sich um 100% verbessert.



Dieser kleine Saurier springt mit gewaltigen Sätzen durch die Dschungellandschaft – und greift blitzschnell an.

Trespasser

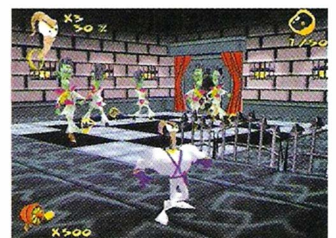
Entwicklung vorangeschritten

Seit der letzten E3 wurde es ruhig um *Trespasser*. Das Spiel sollte eigentlich zum Start des Kinofilms *Vergessene Welt* auf den Markt kommen, Probleme mit der Engine machten diesem Vorhaben allerdings einen Strich durch die Rechnung. Jetzt meldet sich Dreamworks Interactive zurück und präsentiert ein Actionspiel, das in puncto Grafikqualität neue Zeichen setzen könnte. Dabei wollen sich die Programmierer zunächst nur auf eine reine Softwareversion konzentrieren – ob 3D-Grafikkarten überhaupt unterstützt werden müssen, wird sich noch herausstellen. Zumindest diskutiert das Entwicklerteam im Augenblick über dieses Thema und versucht, eine endgültige Entscheidung zu finden. Mehr zu diesem Spiel wird es auf der E3 in Atlanta zu sehen geben.

Earthworm Jim 3D

Programmierung in Schottland

Mit riesigen Schritten geht nun die Entwicklung von *Earthworm Jim 3D* voran. Das Spiel wird von der schottischen Firma VIS (*H.E.D.Z.*) umgesetzt, Dave Perry und sein Team stehen aber mit Ratschlägen zur Seite. Das merkt man dem Projekt auch an, denn selten zuvor konnte man in einem Actionspiel ein derart abgefahrenes und zugleich ausgeklügeltes Leveldesign entdecken. Die ersten Stages sind bereits spielbar und konnten bei einer Vorstellung in der Redaktion zahlreiche Blicke auf sich ziehen. Erscheinen soll *Earthworm Jim 3D* im August.



Earthworm Jim als 3D-Actionspiel. Aus einer Tomb Raider-ähnlichen Perspektive steuern Sie Jim durch furiose Abenteuer und ein wahnwitziges Leveldesign.

SIMULATIONEN & FLUGSIMS



Harald Wagner mag die Creatures, wie sie sind

Als ich vor knapp achtzehn Monaten an gleicher Stelle argwöhnte, daß man in naher Zukunft auf Künstliche Intelligenzen treffen könnte, machte ich mir noch um den moralischen Aspekt sorgen. Darf man in einer Flugsimulation ein gegnerisches Flugzeug abschießen, obwohl dieses von einer KI gesteuert wird, die möglicherweise so etwas wie ein **Bewußtsein besitzt**? Wird uns in Zukunft eine **menschliche Seite des Computers** begegnen? Offenbar ist die Realität doch schlechter als erwartet, denn das zunächst dringlichere Problem scheint die **unmenschliche Seite des Computers** zu werden: Als **Piloten von Bombern und Jagdflugzeugen** werden wir die Künstlichen Existenzen erleben. Nachdem das **britische Verteidigungsministerium** den entsprechenden Entwicklungsauftrag gegeben hat, ist der entsprechende „Erfolg" wohl nur eine Frage der Zeit. Eine Hoffnung habe ich aber noch. Da kein Weg an dem Einsatz von genetischen Algorithmen vorbeigeht, können die virtuellen Piloten **unentdeckte Erbfehler** enthalten, die sie zur Gefahr für den eigenen Auftraggeber oder in Einzelfällen fluguntauglich machen. Um den Piloten wirklich so etwas wie eine Intelligenz zu verpassen, müssen die in Software nachgebildeten Neuronengitter trainiert werden. Der eine oder andere **„Erziehungsfehler"** könnte das Programm zum Nachdenken anregen: „Bomben abwerfen? Nein. Ich sinniere statt dessen über den Sinn des Lebens oder berechne ein paar Logarithmen." Für solche Fälle werden die Militärs sicherlich klassische Überwachungsprogramme einbauen, doch deren Leistungsfähigkeit sieht man in jeder Flugsimulation. Plötzlich auftauchende Berge bringen so manches Programm ins Schleudern.

Creatures-Engine hebt ab

Zusammenarbeit von Cyberlife und britischem Verteidigungsministerium

Nach einer offiziellen Pressemitteilung von Cyberlife hat das Softwarehaus einen Entwicklungsvertrag mit dem britischen Verteidigungsministerium erhalten. Die in dem spielähnlichen Programm *Creatures* verwendete künstliche Intelligenz, die auf nachgebildeten Elementen des Lebens wie Neuronen und Genetik basiert, soll ein weiteres Betätigungsfeld erhalten: das Flugzeugcockpit. Unbemannte Flugkörper können wesentlich preisgünstiger hergestellt werden und darüber hinaus extreme Flugmanöver durchführen, wodurch der menschliche Kampfpilot als unvermeidliches Übel betrachtet werden muß. Speziell trainierte Künstliche Intelligenzen könnten in Zukunft dessen Arbeit übernehmen und in Ausnahmefällen vom Bodenpersonal neue Anweisungen erhalten.



Noch stürzen die Creatures in simulierten Flugzeugen ab, bald könnten sie echte Militärjets fliegen.

Luftwaffe Commander

Keine Spielrunden, keine Hexagone



Nebel und Weichzeichner deuten auf Performanceschwächen hin, die Objektvielfalt von Luftwaffe Commander ist hingegen vorbildlich hoch.

Nachdem SSI bereits mit *Panzer Commander* überaus positiv überraschen konnten, wagt sich das Softwarehaus nun an eine weitere 3D-Echtzeit-Simulation: *Luftwaffe Commander* ist eine vollwertige Flugsimulation, die auf einer erheblich verbesserten Grafik-Engine des *Panzer Commander* basiert. Als deutscher Pilot des Zweiten Weltkriegs durchlebt man die Ära des deutschen Eingriffs in den spanischen Bürgerkrieg bis hin zur Verteidigung Berlins. Betrachtet man die Softwaregeschichte von SSI, ist zu erwarten, daß die Flugeigenschaften der zehn fliegbaren Maschinen äußerst akkurat nachgebildet werden. Mindestens fünfzig vorgefertigte Missionen und einen dynamischen Custom-Combat-Modus verspricht SSI, ebenso wie diverse Mulitplayer-Modi.

Red Baron II

Bugfix fixt nicht

Der Ruf nach funktionierenden Bugfixes für *Red Baron II* wird in Europa und den USA immer lauter. Obwohl es zahlreiche Monate Verspätung hatte, wurde das Spiel im englischsprachigen Raum mit vielen Programmfehlern ausgeliefert. Die bereits verbesserte deutsche Version funktioniert trotz Bugfix ebenfalls nicht zufriedenstellend. Das verantwortliche Programmierteam Dynamix hat unterdessen etliche seiner Angestellten zurück zum *Red Baron II*-Projekt gerufen – weniger zum Beheben der Fehler als zum Erstellen der 3Dfx-Engine. Der Patch, der ausschließlich Voodoo und Voodoo2-Karten unterstützen soll, wird Gerüchten zufolge separat verkauft werden.



Bald wird Red Baron noch viel schöner abstürzen – das Programm, nicht der Pilot.

F-16 Aggressor

Verkabelte Söldner

Virgin Interactive veröffentlichte erste Details seiner neuesten Flugsimulation *F-16 Aggressor*. Das voraussichtlich im vierten Quartal dieses Jahres erscheinende Spiel soll als einziges seiner Art die komplette Nachbildung eines Fly-by-Wire-Systems beinhalten. Was für eine Computersimulation zunächst reichlich unsinnig klingt, soll eine detaillierte Nachbildung der diversen Systemschäden ermöglichen, die durch Treffer und elektromagnetische Strahlungen erfolgen. Die verwendete Engine wurde nach Aussagen Virgins bereits von der USAF und anderen Verteidigungseinrichtungen eingesetzt. In *F-16 Aggressor* wird der Spieler als Söldner in mehreren Kampagnen über ganz Afrika fliegen, um rebellische Kriegstreiber zu stoppen. Über Multiplayer-Optionen wurde noch nichts verlautbart, wohl aber über die Grafik: sämtliche 3D-Karten werden Unterstützung finden und mit Spezialeffekten ausgelastet werden.

STRATEGIE & WISIMS



Petra Maueröder geht der Sache auf den Grund

Wo bleiben die Superstars im Computerspiele-Bereich – zu diesem Kolumnen-Thema in der vergangenen Ausgabe erreichte mich ungewöhnlich viel Resonanz. Und diesmal nicht nur von Leserseite, sondern auch von vielen (dummerweise Nicht-)Betroffenen. **Die bittere Erkenntnis: Im deutschsprachigen Raum gibt es keinen einzigen Designer, bei dem neun von zehn Spielern sagen: „Ist das nicht der, der ... programmiert hat?“.** Woran liegt's? Drei Dinge sind es, die einen Designer zum zünftigen Promi machen. **1. Ausstrahlung**. Beim Anblick eines Richard Garriott sinken Leute auf die Knie, wischen sich die Freudentränen aus den Augen, lassen sich mit ihm ablichten (beobachtet auf der letztjährigen E3) – DAS ist Charisma. **2. Showtalent.** Wer Al Lowe jemals live erlebt hat, weiß: Der Mann könnte locker zwei Stunden lang ein Stadion allein unterhalten. **3. Die richtige PR-Strategie.** Wenn Leute wie Romero, Carmack oder Wilbur von ihrem Action-Shooter mehrere hunderttausend Stück verkaufen, bestellen sie sich einen Ferrari oder Lamborghini und posieren damit für die Fotografen. **Bringt hingegen ein deutscher Entwickler eine mega-erfolgreiche Wirtschaftssimulation auf den Markt, leistet er sich vom Gewinn einen Opel Vectra und ist froh, wenn's keiner mitkriegt.** Deshalb unsere Empfehlung an die deutschen Entwickler: Ihr wollt berühmt werden? Bodyguards sollen Euch vor Autogrammjägern schützen müssen (wie Sid Meier auf einer Kölner Computerausstellung)? **Dann habt Mut zur Exzentrik!** Manch einer hat es schon auf die Bild-Titelseite geschafft, indem er sein Haupthaar etwas länger trägt und „Piep piep piep ich hab Euch lieb“ trällert...

Bundesliga Manager 98

Alles neu oder ganz der Alte?

Kein komplett neuer *Bundesliga Manager* (der kommt erst 1999), sondern die Windows 95-Version des BM 97 verbirgt sich hinter dem *„Bundesliga Manager 98“*. Software 2000s Fußballmanager verfügt nach wie vor als einziger über die begehrte DFB-Lizenz samt den Original-Daten, die selbstverständlich auf den neuesten Stand der Saison 98/99 gebracht wurden (Auf- und Abstiege, Transfers etc.). Komplett mit einer um 40% schnelleren Grafikengine, kürzeren Nachladezeiten und dezenten Verbesserungen wie der manuellen Bestimmung des Elfmeterschützens, einem Mannschafts-Prämiensystem und einem frischen Look für einzelne Menüs erscheint der *BM 98* im Juli – gerade noch rechtzeitig zur WM.



Die Spezialisten für Eckbälle und Freistöße dürfen Sie ab sofort selbst auswählen.

DSF Fußballmanager 98

Ernstzunehmende Alternative zu Anstoß 2?

„Warum sich mit weniger begnügen, wenn Sie den *DSF Fußball-Manager 98* haben können?“, fragt Sierra provokativ und liefert ab Juli den runderneuerten Nachfolger zum letztjährigen Preisbrecher (war für unter DM 30,- zu haben) aus. Das Programm enthält Spieler- und Vereinsdaten aus sechs europäischen Fußball-Nationen, eine völlig neu gestaltete Benutzeroberfläche mit direktem Zugriff auf sämtliche Abteilungen, alle aktuellen Transfer-Bestimmungen und vieles mehr; den Kommentar übernimmt ein DSF-Reporter. Was von diesem Titel zu halten ist, analysieren wir in PC Games 8/98.

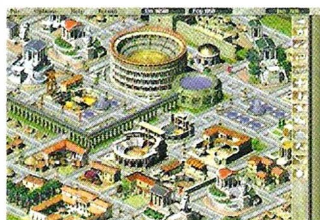


Die Partien werden wieder „live“ von einem 2D-Fußballfeld übertragen.

Caesar 3

SimCity im alten Rom

500.000 Aufbaustrategen waren von *Caesar 2* begeistert – im Herbst kommt Teil 3, der den Spieler erneut zum Statthalter einer römischen Siedlung ernennt. Realistischer, abwechslungsreicher, schöner als *Caesar 2* soll's werden. Deshalb entfällt zum Beispiel die Unterteilung in Stadt-, Umgebungs- und Kampf-Ansichten; alles findet nun auf ein- und derselben isometrischen Karte statt. Weil zusätzliche Animationen das Leben Ihrer Bürger viel deutlicher veranschaulichen und die Metropolen um einiges „lebendiger“ machen, kommt *Caesar 3* mit deutlich weniger Menüs als bisher aus. Im Herbst wollen Sierra und Impressions den Strategie-/WiSim-Mix fertiggestellt haben.


Kolossal: Solche Prachtbauten dokumentieren den Wohlstand Ihres Volkes.



Auf der dunklen Seite der Macht: Als „Pate“ darf man sabotieren und bestechen.


Wer backt die phantasievollste Pizza? In Pizza Syndicate ist jede Kreation erlaubt.

Pizza Syndicate

WiSim Speziale

Was Mr. Pizza Hut fertigbringt, können Sie doch schon lange, oder? Der *Pizza Connection*-Nachfolger macht aus Ihnen den Chef einer Pizzeria-Kette, der seine Lokale selbst einrichten darf, eigene Pizzen aus 80 Zutaten kreiert und in 20 isometrischen, Theme Park-ähnlichen Städten neue Filialen eröffnet. Optional können Kontakte zur Unterwelt gepflegt werden. Die netzwerkfähige Wirtschaftssimulation mit ihrer quietschbunten, „schrägen“ Comic-Grafik (800x600, HiColor) gilt als das Highlight des diesjährigen Software 2000-Sortiments und macht gewaltige Fortschritte, so daß der Release-Termin (September 1998) wohl eingehalten werden kann. Vorher gibt's aber noch einen Vorgeschmack in Form eines Previews in der nächsten Ausgabe, das Sie mit allen wichtigen Infos und Screenshots versorgt.

TELEGRAMM

+++ Das JoWood-Team (Der Industrie-Gigant) aus Österreich arbeitet an einem neuen Strategiespiel. Titel: *Die Völker*. Genaue Infos und erste Screenshots erwarten wir für die kommende Ausgabe. +++ Das neue TriNodE-Projekt (*Dunkle Manöver*) heißt *Tor von Afrika*. Spielinhalt: Kolonisierung des schwarzen Kontinents im 19. Jahrhundert durch die Kolonialmächte. Auch hierzu mehr in PCG 8/98. +++

Rennspiele & Sport



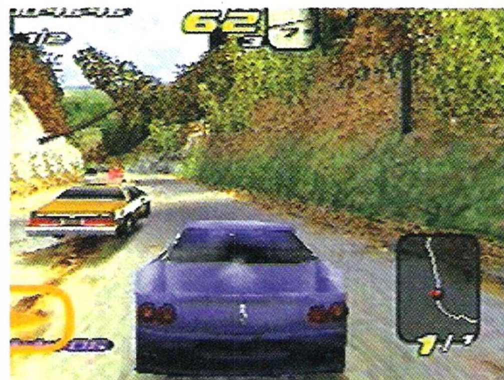
Florian Stangl findet, daß es auf die Größe ankommt

Die Werbeplakate für den Film **Godzilla** nehmen mir die Worte aus dem Mund: **„Size does matter"**, heißt es dort zweideutig. Mißverstehen Sie mich bitte nicht: Ich finde die Größe sehr wohl wichtig. Stellen Sie mal in Gedanken **Carsten Jancker neben Olaf Thon.** Der Unterschied fällt sofort auf, doch in den aktuellen Sportspielen gehen diese für viele wichtigen Feinheiten unter. Meine Hoffnungen ruhen deshalb **auf Shinys Messiah-Engine**, die sich nicht nur für Actionspiele, sondern noch viel besser für Sportsimulationen eignet. „Die Engine ist immer dann von Vorteil, wenn **viele Figuren gleichzeitig** dargestellt werden müssen", sagte **Dave Perry** mir in einem Interview. Recht hat er, weshalb Interplay sich die Grafikmaschine gleich für das neue Baseball-Spiel unter den Nagel gerissen hat. Hoffen wir, daß auch andere Entwickler sich schnell die neue Technik aneignen, damit wir in Zukunft auch sehen können, warum **Theo Fleury** besser nicht versuchen sollte, sich mit **Keith Primeau** anzulegen. Zwar sehen Sie in *NHL 98* sehr schön in den Statistiken, daß der eine Spieler größer und schwerer als der andere ist, doch **in der Hektik des Spiels** vergißt man das nur allzu leicht. Würde man die körperlichen Unterschiede aber derart deutlich vor Augen geführt bekommen, wäre es nicht nur realistischer, sondern auch spielerisch sinnvoller. **Interplay** wird die *Messiah*-Engine wohl kaum an andere Firmen lizenzieren, doch nach der **Game Developers Conference**, auf der Dave Perry und Programmierer Saxs den anwesenden Entwicklern tiefe Einblicke in die Technik gaben, hoffe ich, daß sich diese revolutionäre Technologie schnell in allen Genres durchsetzen wird. **Wir Spieler können davon nur profitieren!**

Need for Speed 3: Hot Pursuit

Electronic Arts schaltet in den zweiten Gang

Trotz weltweit eher mäßiger Kritiken verkaufte sich auch der zweite Teil von *Need for Speed* auf dem PC erstaunlich gut. EA hat aber eingesehen, daß für den Nachfolger das Gameplay deutlich aufpoliert werden mußte, was zumindest für die bereits veröffentlichte PlayStation-Version eindrucksvoll gelungen ist. Derzeit arbeitet die kanadische Abteilung des Spieleriesen fieberhaft an der PC-Umsetzung, die erstmals auf der E3 offiziell angekündigt wird. EA wollte bis Redaktionsschluß noch keine Screenshots veröffentlichen, so daß wir Ihnen nur ein Bild der PSX-Version zeigen können. Versprochen werden uns aber eine neue Grafik-Engine mit verbesserter 3D-Kartenunterstützung, verschiedene Fahrmodelle, brandneue und noch detailliertere Strecken sowie neue Spielmodi. Wieder mit dabei ist die Polizei, die auch Straßensperren aufstellt, und natürlich auch die beliebten Luxusrennsemmeln vom Lamborghini Countach bis zum Mercedes CLK. Netzwerk-Unterstützung ist selbstverständlich, wenn das Spiel im Oktober in den Läden stehen wird.



Electronic Arts hat sich für den dritten Teil von Need for Speed wieder alter Tugenden besonnen.

Super Touring

Actionlastige Simulation



Super Touring kombiniert Arcade-mäßiges Gameplay mit vielen Tuning-Optionen.

Keine beinharte Simulation, sondern eine kurzweilige Mischung aus Arcade-kompatiblem Fahrverhalten und etlichen Tuningoptionen für Autos und Strecken verspricht *Super Touring* der britischen Traditionsdesigner Elite zu werden. Die erste veröffentlichte Demo zeigt eine zeitgemäße Grafik-Engine mit kurzweiligen Kursen, die außerdem von den 3D-Karten der zweiten Generation mit zusätzlichem Texturspeicher profitieren. Die vier Strecken decken das Repertoire vom Stadtkurs über zwei richtige Rennparcours bis zum Ausflug in die Berge ab. Die Steuerung ist knackig, die Optik flott, und der Sound dröhnt mächtig. Elite sind derzeit noch auf der Suche nach einem Publisher für *Super Touring*, daher läßt sich noch kein genauer Zeitpunkt für die Veröffentlichung nennen.

Trans-Am Racing 68-72

Die Muscle-Cars kommen wieder

Rechtzeitig zur E3 haben es GT Interactive und das Entwicklungsteam EAI geschafft, die erste Version ihrer vielversprechenden Muscle-Car-Simulation *Trans-Am Racing 68-72* fertigzustellen. 13 verschiedene Klassiker jener Ära, in der Straßenwagen ohne Rücksicht auf Verluste mit PS vollgepumpt wurden, dürfen Sie über die zwölf detailgetreu nachgebauten Kurse der damaligen Rennserie scheuchen. Neben der hübschen 3D-Grafik ist vor allem die Physik-Engine vielversprechend: Jeder Tritt aufs Gaspedal bringt den Wagen dem Grenzbereich nahe, Bodenwellen sorgen für unangenehmes Schlingern, und die Karosserie verformt sich so gezielt, daß eingedrückte Kotflügel sogar die Steuerung beeinträchtigen können. Für die Künstliche Intelligenz der Computergegner basteln EAI gerade an Neural Nets, wie sie auch für Shinys *Messiah* verwendet werden. *Trans-Am Racing 68-72* soll Ende September veröffentlicht werden.



Trans-Am Racing 68-72 bietet packende Rennen mit Muscle-Cars.

Telegramm

+++ *F1 Racing: The Sequel* wird von Ubi Soft erstmals auf der E3 vorgestellt. Neben kleinen Verbesserungen an der Grafik-Engine und dem Entfernen des einen oder anderen Bugs werden vor allem neue Statistiken, Fahrer und realistischere Unfälle die Referenz-Simulation bereichern. +++ Nochmal Ubi Soft: Die Franzosen entwickeln mit *Reel Feel Golf* (Arbeitstitel) eine auf kurzweilige Arcade-Action getrimmte Golfsimulation mit aufwendiger 3D-Grafik. Als besonders bemerkenswert preisen die Designer ihre „Real Feel"-Steuerung, die ein besseres Gefühl für jeden Schlag ermöglichen soll. +++ Das bislang nur für Sonys PlayStation angekündigte *Road Rash 3D* wird wohl auch für den PC umgesetzt, wie es aus Kreisen von Publisher Electronic Arts inoffiziell heißt. Die kurzweilige Motorrad-Prügelei soll für den PC mit einem Netzwerk-Modus bereichert werden. +++ Bislang ebenfalls inoffiziell ist die Nachricht, daß EA Sports an einer Box-Simulation arbeitet. Über etwaige Lizenzen ist noch nichts bekannt. +++

& COLLECTIONS BUDGET



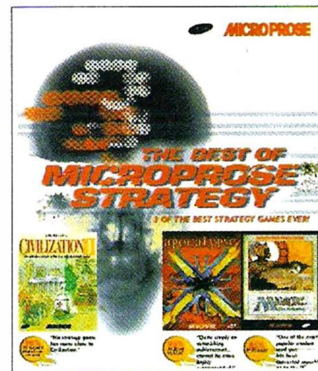
In dieser Liste finden Sie aktuell erhältliche Budget-Software.

Titel	Empf. VK
Classics (Funsoft)	
Action Pack	DM 49,95
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 29,95
Der Planer 1+2	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Vermeer – Die Kunst zu erben	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Ultimate Flight Pack	DM 49,95
Green Pepper (Novitas)	
Alien Virus	DM 19,95
Armaeth - The Lost Kingdom	DM 9,95
Battle Stations U.S.S. John Young	DM 9,95
Crusade	DM 19,95
Cyclemania	DM 19,95
Das Amt	DM 19,95
Der Planer	DM 19,95
Erachacha	DM 19,95
FIFA Soccer 96	DM 19,95
Fire Fight	DM 9,95
Hi Octane	DM 9,95
Jack Nicklous	DM 19,95
Jagd auf Roter Oktober	DM 19,95
Kart Race	DM 19,95
Mad News	DM 19,95
Magic Carpet 2	DM 19,95
Minigolf	DM 19,95
Noctropolis	DM 9,95
Panzer General	DM 19,95
Pinball	DM 9,95
PokerTris	DM 9,95
Roketz	DM 14,95
The Hive	DM 19,95
The Skul & The Suit	DM 19,95
Thunderhawk 2 Firestorm	DM 29,95
Wortspiel	DM 19,95
Power Plus (MicroProse)	
Privateer 2	ca. DM 40,-
Road Rush	ca. DM 40,-
Shadow Caster	ca. DM 40,-
Sherlock Holmes 2	ca. DM 40,-
Sim City	ca. DM 40,-
Sim Isle	ca. DM 40,-
Sim Tower	ca. DM 40,-
Sydicate Wars	ca. DM 40,-
Time Commando	ca. DM 40,-
Ultima 8	ca. DM 40,-
USNF 97	ca. DM 40,-
Wing Commander 3	ca. DM 40,-
Wing Commander 4	ca. DM 40,-
Classicline (Blue Byte)	
Albion	DM 29,95
Battle Isle 3	DM 29,95
Battle Team 1	DM 19,95
Battle Team 2	DM 19,95
Chewy	DM 29,95
Die Siedler	DM 29,95
DTVR	DM 29,95
Historyline	DM 19,95
Classics (Ikarion)	
Hattrick	DM 29,95

Best of Strategie

Strategiehammer

MicroProse stellte diese Compilation bestimmt nicht ohne Grund gerade jetzt zusammen. Die Sammlung enthält die Vorgänger zu hitverdächtigen Spielen, die in nicht allzu ferner Zukunft auf den Markt kommen werden. Unter dem Motto „Drei Hämmer unter einem Dach" erhalten Sie *X-COM Apocalypse*, *Sid Meier´s Civilization 2* und *Magic: Die Zusammenkunft*. **Empfohlener Verkaufspreis: DM 89,95**



Diese Compilation sorgt bestimmt für viele Stunden Spielspaß.

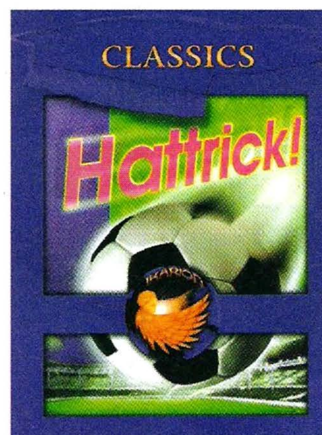
Ultimate Flight Pack

Der Überflieger

Funsoft fügt der Classic-Serie eine neue Compilation hinzu. Der *Ultimate Flight Pack* dürfte so ziemlich alles abdecken, was das Fliegerherz begehrt. Ob nun klassische Helikoptersimulationen wie *Apache Longbow* und *Hind* oder rasante Jetsimulationen wie *F-16 Fighting Falcon* und *Tornado* – hier sollte für jeden etwas dabei sein. Für alle Nostalgiker hat Funsoft noch *Flight Unlimited* mit dazugepackt.
Empfohlener Verkaufspreis: DM 49,95



Flieger, was willst Du mehr! Bei dieser geballten Ladung an Simulations-Action sollte eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein.



Neben dem Bundesliga Manager Hattrick war Ikarions Wirtschaftssimulation einer der erfolgreichsten Manager.

Hattrick!

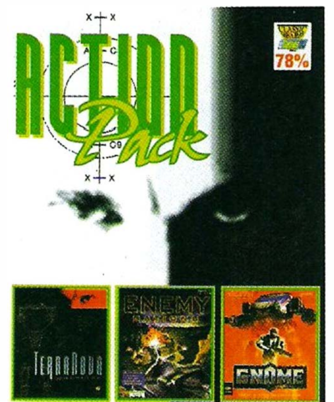
Der Tabellenführer

Vor drei Jahren konnte Ikarion Software mit *Hattrick* lange Zeit den ersten Platz in den Charts belegen. Grund genug, den etwas angestaubten Fußballmanager noch einmal in Ihr Gedächtnis zurückzurufen. Als wirklich reinrassige Wirschaftssimulation konnte Hattrick alle Fans dieses Genres begeistern und wochenlang an den PC fesseln. Wer auf grafische Highlights verzichten kann, sollte zuschlagen. **Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95**

Action Pack

Action und Strategie

Dieses Paket hat Funsoft für alle Action-Fans geschnürt. Mit *G-Nome* und *Terra Nova* finden Sie zwei reinrassige Actionspiele, die Ihnen neben Internetplay auch noch einen Map-Editor für eigene Kampagnen anbieten. *Enemy Nations* dagegen fordert von Ihnen strategisches Geschick und taktische Überlegungen bei Ihrer Reise von Stern zu Stern. **Empfohlener Verkaufspreis: DM 49,95**

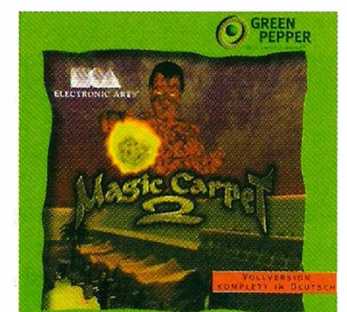


Neben Action gibt Ihnen Funsoft noch etwas Strategie mit auf den Weg.

Magic Carpet 2

Auf Aladins Spuren

Ex-Bullfrog-Chef Peter Molyneux sorgte nicht erst mit *Dungeon Keeper* für Furore. Schon in früheren Jahren konnte er mit seinen ausgefallenen Ideen immer wieder die Spielergemeinde in seinen Bann ziehen. Mit *Magic Carpet 2* erschuf er Ende 1995 ein neues Genre, das heute jedem bekannt ist: 3D-Action mit einem Schuß Fantasy. **Empfohlener Verkaufspreis: DM 19,95**



Im grünen Label von Novitas fliegt Bullfrogs magischer Teppich wieder.

Marktdaten & Macher



Wilfried Reiter ist Designer bei MAX Design (Anno 1602).

***ANNO 1602** hat sich bislang mehr als 200.000 mal verkauft. Habt Ihr mit diesem überwältigenden Erfolg gerechnet?*
Wir haben schon relativ früh gesehen, wie positiv die Leute um uns herum auf das Spiel reagieren. Aber trotz allem wäre es doch etwas zu vermessen, gleich fix von einem so überragenden Erfolg auszugehen, denn es gibt so viele Faktoren, die nicht kalkulierbar sind. Man weiß nie, welche Konkurrenzprodukte bis zur Veröffentlichung noch erscheinen und ob man schlußendlich den Zeitgeist tatsächlich trifft.

***An was** arbeitet Ihr im Moment?*
Momentan wird an den *ANNO 1602-Versionen* für die Länder außerhalb des deutschsprachigen Raumes gearbeitet. Anschließend wird die Mission-Disk vorbereitet und an der Technik für die nächsten Projekte gefeilt.

***Welche** Ideen habt Ihr für „ANNO 1603"?*
Natürlich wollen wir noch nicht allzuviel verraten, aber stellt Euch schon mal darauf ein, daß Diplomatie und die eigene Bevölkerung noch wichtiger sein werden.

***Was** plant Ihr für die Mission-Disk?*
Man darf auf alle Fälle mit einem Missions-Editor sowie einer Riesenmenge neuer und vor allem auch mit größeren Inseln rechnen.

***Über** welches Feature in ANNO 1602 habt Ihr im Vorfeld am längsten und intensivsten diskutiert?*
Die Diskussion, wie stark ausgeprägt der militärische Part im Spiel sein soll, hat uns sehr lange Zeit beschäftigt.

***Welches** Konkurrenz-Spiel hat Euch zuletzt am meisten beeindruckt?*
Spiele wie *Ultima Online* oder *Meridian 59*, weil sie eine neue Art des Miteinander-Spielens begründet haben.

***Welches** Konkurrenz-Spiel hättet Ihr gerne selber programmiert?*
Jedi Knight vielleicht, weil wir dann ziemliches Know-how im 3D-Bereich hätten, und uns so künftig wahrscheinlich eine Menge Arbeit ersparen könnten.

Funatics

Siedler 2-Entwickler starten durch



Thomas Friedmann, Thomas Häuser und Thorsten Knop (v.l.n.r.)

Nach dem Bezug neuer Räumlichkeiten in Mülheim/Ruhr arbeitet das Funatics-Trio mit Hochdruck an der Engine für das erste Projekt. Genre, Titel und Inhalt wollen die *Siedler 2*-Entwickler allerdings erst Ende Juni/Anfang Juli bekanntgeben; Insider tippen auf eine innovative Mischung aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation. Wenngleich Blue Byte den Wunsch nach einer weiteren Zusammenarbeit mit den dreien bekundet, hält es Entwicklungs-Chef Häuser für unwahrscheinlich, daß es dazu kommt. Eine Kooperation mit anderen deutschen Teams nach dem Vorbild von G. o. D. (Gathering of Developers) in den USA schließen Thomas Häuser, Thomas Friedmann und Thorsten Knoop nicht aus.

Blue Byte

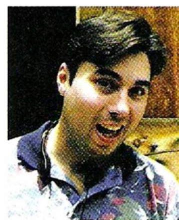
Advantage: Blue Byte



Blue Byte hat anläßlich der BMW Open in München die Kooperation mit dem Bayerischen Tennis-Verband (BTV) bekanntgegeben. Die Tennis-Simulation *Game, Net & Match* wird nun offiziell vom BTV empfohlen. BTV-Chef Reimund Schneider bezeichnet *Game, Net & Match* als „ein wirklich starkes Stück virtuelles Tennis" und lobt die „realistischen Bewegungsabläufe", die „enorme Spieltiefe" und den „hohen Motiviationsfaktor". Was Sie sonst noch über das Spiel wissen müssen, lesen Sie im Test auf Seite 132.

Microsoft

Software-Gigant expandiert



Wing Commander-Designer Roberts steht auf Microsofts Wunschliste.

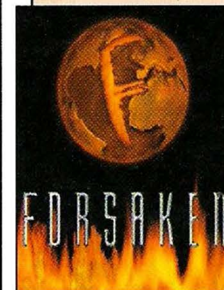
Nach dem überwältigenden Erfolg von *Age of Empires* will Microsoft noch stärker in den PC-Spiele-Markt einsteigen und gezielt Entwickler-Stars von der Konkurrenz abwerben, wie ein leitender Mitarbeiter der deutschen Niederlassung gegenüber dem Handels-Magazin MCV verriet. Zitat: „Wir sind auf der Suche nach Persönlichkeiten aus dem Entwicklungsbereich, die mit Begeisterung hinter ihren Ideen stehen, wie dies zum Beispiel Chris Roberts tut." Bereits jetzt arbeiten sechs Teams für das größte Software-Unternehmen der Welt, darunter die Ensemble Studios mit *Civilization*-Mitentwickler Bruce Shelley.

Top Ten CD-ROM-Spiele

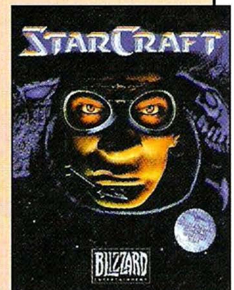
KAUFHOF + Horten
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

Platz	Tendenz	Titel
1	→	Anno 1602
2	→	Gold Games 2
3	↑	StarCraft
4	↓	Tomb Raider Director's Cut
5	↑	Tomb Raider 2
6	neu	Forsaken
7	↑	FIFA 98
8	neu	Incoming
9	↓	C&C 2 – Vergeltungsschlag
10	↓	Age of Empires

In diesem Monat in allen Kaufhof- und Horten-Filialen:



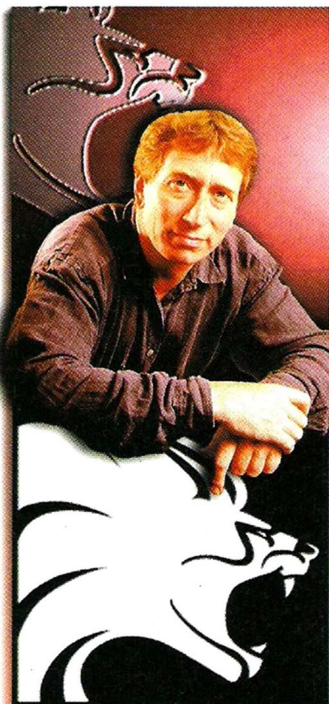
Acclaims 3Dfx-Feuerwerk ist direkt in die Top 10 eingestiegen.



Kommt gegen Anno 1602 nicht an: Blizzards Mega-Hit StarCraft.

Telegramm

+++ Activision steigt in den „Golf-Krieg ein" und kümmert sich um die künftigen Folgen von *Jack Nicklaus Golf* (die mit dem genialen Golfplatz-Editor). Bislang zeichnete Accolade für die Sportsimulationen verantwortlich. +++ Die Spiele-Industrie wehrt sich gegen Raubkopierer: Nachdem vor allem deutsche Produktionen (*Anno 1602, Anstoss 2*) einen recht wirksamen Kopierschutz aufweisen, wollen ab sofort unter anderem Topware, Funsoft (LucasArts) und Eidos ihre Spiele besser vor den Software-Piraten schützen. +++ Eidos hat im deutschsprachigen Raum seit November 1996 mehr als eine Million *Tomb Raider*-Spiele (Teil 1 und 2) verkaufen können. +++ Topware (*Earth 2140, Emergency*) übernimmt die Betreuung aller demnächst erscheinenden Sirtech-Titel in Europa. Die Knüller *Jagged Alliance 2* (Strategie) und *Wizardry 8* (Rollenspiel) sind für den Herbst angekündigt. +++



Steve Jacksons Tagebuch, Teil 7

Futurehandel

Es erschien fast schon ironisch, daß wir auf das Universitätsgelände des Southwest Park ziehen sollten. Lionheads neue Bude ist nur einen guten Steinwurf von Bullfrogs altem Lilly Pad auf dem selben Grundstück entfernt. Sechs verschiedene Unternehmen bewarben sich um unsere neuen Büros in der Frederick Sanger Rd., aber dank Peters gutem Ruf bei der Research Park-Verwaltung gewann Lionhead den Wettlauf um den Mietvertrag. Bullfrog ist in Guildford als lokale Erfolgsgeschichte bekannt. Dieser Umstand half sicherlich dabei, die Grundbesitzer von Lionheads Bewerbung zu überzeugen.

Riesige, halbkreisförmige Schreibtische wurden bestellt, groß genug, daß jeder Mitarbeiter zwei PCs, reichlichen Arbeitsplatz und seine CD-Sammlung unterbringen konnte – sogar ein Monopolybrett könnte herumliegen, ohne daß die Arbeit beeinträchtigt wird. Deckenhohe, aluminiumverkleidete Türen wurden installiert, als Türgriffe wurden Space Invaders aus rostfreiem Stahl befestigt. Die Empfangsstühle sind aus Sperrholz gearbeitet und mit schwarzen Samtkissen und wackeligen Chrombeinen versehen. Mischpulte und Effektmaschinen im Wert von über 150.000 DM füllen das Soundstudio aus. Und zwischen die anderen Räume wurde ein birnenförmiger Raum gebaut, ein Platz mit merkwürdig kurvigen Wänden, in denen sich die Programmierer während ihrer freiwilligen Nachtschichten entspannen können.

Das ganze Projekt wurde streng geheim gehalten, bis die Arbeiten in den Räumen beendet waren. Außer Tim Rance und mir durfte keiner die Büros betreten – nicht einmal Peter. Als das Lionhead-Team schließlich zum ersten Mal sein neues Zuhause betrachten durfte, zierte ein riesiges Lächeln das Gesicht jedes Kollegen. Der Champagner floß in Strömen. Jeder stolzierte herum, strahlte und diskutierte, wer denn wo sitzen dürfe. Unser Künstler Mark Healey fuhr sofort in die Innenstadt von Guildford, um Dekorationsmaterial für seinen neuen Schreibtisch zu kaufen. Sein Schreibtisch ist zu seinem „Tempel" geworden. Außerdem kaufte er einige seltsame Rasseln, die mit getrockneten Samenhülsen gefüllt sind. Wenn er mit einer besonders frustrierenden Animation konfontiert ist, die nicht richtig funktioniert, steht er seitdem auf und schüttelt seine Rassel wie ein Medizinmann. Seltsam!

In unseren luxuriösen neuen Büros haben wir endlich all den Platz, den wir brauchen. Wir konnten sogar neue Leute einstellen. Ein Stellenangebot im britischen Edge-Magazin bescherte uns über 100 Antworten. Unser erster neuer Rekrut war Russel Shaw, der Kopf des Musikteams werden soll. Ich kann mich nicht erinnern, Russel jemals ohne Jeans, Rollkragensweatshirt und Baseballkappe (immerhin stets richtig herum aufgesetzt) gesehen zu haben. Russel ist unbeschreiblich enthusiastisch über alles und jedes und hat die Angewohnheit, wie ein Londoner Cockney jede Person „Mate", also Kamerad, zu nennen. Fragt man Russel, was er von dem Spiel hält, das man ihm über das Wochenende geliehen hat, wird er antworten: „Boah. Erstaunlich, Kamerad. Wirklich gut. Yep. Vielen herzlichen Dank, Kamerad. Brillant. Großartig. Yep." Eines Tages hörte ich ihn zufällig mit seiner Frau am Telefon reden: „Ich bin so gegen 7:30 Uhr daheim. Yep. Brillant. Bis dann, Kamerad."

Den Sachverhalt, daß unsere Website existiert und läuft, verdanken wir einem anderen neuen Gesicht bei Lionhead, Jamie Durrant. Jamie beeindruckte jeden von uns mit seiner Kunstmappe, daher wurde ihm sofort ein Job angeboten, als wir in den Research Park zogen.



Lionheads neues Bürogebäude im Surrey Research Park von Guildford verzichtet auf jeglichen Pomp. Auch nach Black&White will sich das Team nicht unnötig vergrößern.

Während des Einstellungsgesprächs schlug er vor, daß wir einen Blick auf seine eigene Homepage werfen. Dort fanden wir zwei Dinge über Jamie heraus. Erstens ist er, obwohl als Künstler angestellt, ein talentierter Webdesigner. Innerhalb von vierzehn Tagen hatte er uns eine Website mit einem interaktiven Logo-Puzzle, einer Webcam, Witzen, Puzzles, Biographien, Geschichten, Links zu anderen Seiten und vielem mehr entworfen. Seine Ergebnisse sind auf der Lionhead-Site unter *www.lionhead.co.uk* zu bewundern. Die andere Sache, die wir von Jamie erfuhren, ist die Tatsache, daß er schwul ist – und stolz darauf. Es ist das erste, was er den Besuchern auf seiner Website von sich erzählt. Er nennt sogar sein Fantasy Football-Team „Befallene Athleten", wobei im Englischen „befallen" ein typisch schwules Adjektiv ist. Unglücklicherweise ist Jamie ansonsten keineswegs sportlich.

Dieses Jahr muß jeder Lionhead-Mitarbeiter ein Turnier für uns alle organisieren, mit Punkten, die in die Lionhead-Olympiade eingehen. Die einzelnen Turniere können aus Computerspielen, Brettspielen, Sport oder anderem bestehen, Hauptsache ist, daß Punkte vergeben werden können. Natürlich wählt sich jeder eine Disziplin, in der er besonders gut ist. Tim Rance, unser Technischer Direktor, organisierte ein Badminton-Turnier. Tim hat vor einiger Zeit im Londoner Finanzzentrum gearbeitet, so daß er das Wissen hatte, um einen hochkomplizierten Future-Markt zu organisieren. Die Futures, die nur bei uns im Büro gehandelt werden, stehen für das Abschneiden der Mitarbeiter in unserer virtuellen Olympiade. Zuerst standen wir alle vor einem Rätsel, mittlerweile hat sich aber ein lebhafter Handel entwickelt. Jedesmal, wenn die Resultate aus den Turnieren eintreffen, werden die Futures in großen Stückzahlen gehandelt. Ich sollte hier anmerken, daß die Olympiade des letzten Jahres nur sehr knapp endete. Als der Weihnachtsabend näher kam, standen nur noch zwei Disziplinen bevor. Es war ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen dem Programmierer Jonty Barnes und mir. Entgegen aller Wetten schaffte ich es, das Tischfußball-Turnier zu gewinnen, indem ich im letzten Spiel Demis (nichts weniger als ein ehemaliger Tischfußball-Champion in Cambridge) schlug. Demis verkraftet es nur schwer, zu verlieren, und beklagte das Ergebnis noch Wochen später. Jedenfalls brachte mich dieser Erfolg mit einem Vorsprung von 4,5 Punkten an die Spitze der Tabelle. Das Fantasy Football-Ergebnis des letzten Spieltages mußte damit alles entscheiden. Zu meinem großen Ärger gewann Jonty, was ihm fünf Punkte einbrachte. Mit dem knappsten aller möglichen Vorsprünge wurde also Jontys Name auf dem Pokal eingraviert, der erste Gewinner der Lionhead-Olympiade. Er hatte mich mit einem HALBEN PUNKT geschlagen.

Ein weiterer Bonus unserer neuen Büros besteht darin, daß wir offenbar schneller arbeiten. Darüber hinaus war die E3 ein großartiger Motivator. Die Testbett-Version von Black&White entwickelt sich daher sehr schnell weiter. Peters Plan besteht darin, daß wir zunächst eine einfache Version des Spiels produzieren, um das Gameplay zu testen. Keine blitzenden Grafiken oder verworrenen Animationen, nur eine grundsätzlich arbeitende Version, welche wir alle spielen, testen, verändern und nochmals spielen können. Sobald wir mit dieser Testbett-Version glücklich sind, werden wir sie an die Künstler weitergeben, die dann die Testgrafiken durch wundervolle künstlerische Werke ersetzen. Nächsten Monat werde ich versuchen, die Entwicklung des Spiels von seinen ersten Gehversuchen bis zu der Version zu veranschaulichen, die wir Ende Mai auf der E3 präsentiert haben.

Steve Jackson ■

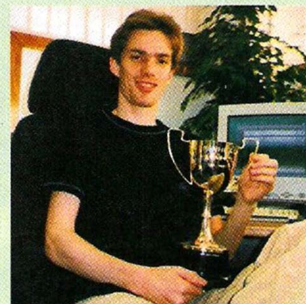

Ein überaus glücklicher Peter Molyneux begutachtet zum ersten Mal die neuen Räumlichkeiten.


Auf das spacige Design der Türen und vor allem der Türgriffe ist das Lionhead-Team besonders stolz.

JONTY BARNES

Wenn man so wie ich Computerspiele liebt, ist das professionelle Programmieren von Spielen einfach exzellent. Um ehrlich zu sein, habe ich das Gefühl, für die Ausführung meines Hobbys bezahlt zu werden. Das Arbeiten an Computerspielen besteht aus dem Erzeugen und Lösen von Problemen, etwas ernsthafter Mathematik und frustrierender Fehlersuche. Entgegen der allgemeinen Meinung ist es eine verdammt harte Arbeit. Es kann außerdem ein unbeschreiblicher Druck auf Dir lasten, die Arbeit schnell zu beenden. Der Beginn eines neuen Spiels ist die aufregendste Zeit. Das Spiel ist völlig offen für neue Ideen und Experimente. In späteren Entwicklungsstadien muß man damit rechnen, das soziale Leben an die stumpfsinnigen Stunden des Programmierens zu verlieren, um die Termine einzuhalten. Man muß es genießen, um damit fertig zu werden. Dungeon Keeper ist ein extremes Beispiel dafür.

Während der letzten sechs Monate der Entwicklung arbeiteten wir alle mindestens sechzehn Stunden täglich, auch am Wochenende. Natürlich ist der beste Teil des Entwickelns von Computerspielen das Betrachten der Ergebnisse. Es kommt nicht darauf an, was man selbst über ein Spiel denkt. Was die Leute, die es spielen, denken, zählt. Wenn man in einem Bus sitzt und zwei Fremden zuhört, wie sie positiv über eines Deiner Spiele reden, dann weißt Du, daß es sich gelohnt hat.


Jonty Barnes präsentiert voller Stolz seinen Pokal, den er bei der ersten Lionhead-Olympiade gewonnen hat.

Neues von Interplay

Aufbruchstim

Interplay dreht mächtig auf: Nach der Umstrukturierung in fünf einzelne Entwicklungs-Studios sprießen neue Titel nicht nur wie Pilze aus dem feuchten Waldboden, sondern erhalten auch die nötige Reifezeit. Interplay kann nun mehr Geld und Zeit in vielversprechende Produkte investieren, die nicht voreilig auf den Markt gebracht werden müssen. Im Rahmen einer exklusiven Tour durch die Interplay-Studios haben wir alle brandaktuellen Fakten für Sie gesammelt.

Auf gleich drei Gebäude mußte Interplay seine Räumlichkeiten ausbreiten, um dem Expansionsdrang des Spiele-Veteranen (1983 gegründet) Rechnung zu tragen. Darin verteilt sind auch die neu gegründeten Divisions von Interplay, die jeweils bestimmte Genres bedienen: Tantrum steht für Action à la *Die by the Sword* oder *Descent 3*, die Adventure-Abteilung Tribal Dreams bastelt derzeit am *Star Trek*-Epos *Secret of Vulcan Fury*, für neue Rollenspiele wie *Fallout 2* und *Baldur's Gate* sorgt Black Isle, bei Flatcat bastelt man an Strategiespielen wie *Starfleet Command*, *Alien Intelligence* und *M.A.X. 2*, und der neue Action-Titel aus dem *Star Trek*-Universum *Klingon Academy* wird von den Flatline Studios programmiert. Nicht zu vergessen Shiny, die derzeit mit *Messiah* ein revolutionäres Produkt in der Pipeline haben. In den jeweiligen Divisions sind die einzelnen Programmierteams wie Volition (*Descent: Freespace*) oder Bioware untergebracht, die im kanadischen Exil an *Baldur's Gate* arbeiten. Der Vorteil liegt auf der Hand: Durch die Unterteilung erhält jede Division einen erfahrenen Entwicklungsleiter und getrennte Budgets, damit den einzelnen Produkten mehr Zeit und Geld gewidmet werden kann. Diese Neuerung dürfte sich auszahlen, wie wir bei einem exklusiven Besuch festgestellt haben. Neben dem alles überragenden *Messiah* dürfen wir uns auf gleich vier neue *Star Trek*-Titel freuen, die wir in einem sechsseitigen Sonderteil vorstellen. Außerdem gehen wir detailliert auf *Baldur's Gate* ein, das sich lang-

mung

sam, aber sicher der Fertigstellung nähert und werfen einen ersten Blick auf *Descent 3*, das erstmals den spannenden Kampf gegen hinterlistige Roboter auf die Planetenoberfläche ausweitet. Nicht vorenthalten wollen wir Ihnen aktuelle Infos zu *Fallout 2*, *M.A.X. 2* und *Alien Intelligence*, die bereits so gut wie fertig sind beziehungsweise bereits anhand von Previews vorgestellt wurden.

Noch mehr Niederschlag

Fallout 2 wird bei Interplay intern als *„Fallout 1,5"* geführt. Nicht ohne Grund, wie Producer Eric Demilt eröffnet. Großartige spielerische Änderungen wird es nämlich nicht geben, dafür aber viele Verbesserungen im Detail. Die Story führt die Handlung von *Fallout* weiter, da das Spiel in einem Dorf beginnt, das der Held des ersten Teils nach dem Ende des Spiels gegründet hat. Unser neuer Held ist somit sein Nachfahre und sieht sich ähnlichen Problemen gegenübergestellt. Die erste Aufgabe klingt gleich mächtig kompliziert, denn Sie müssen das sogenannten „Garden Eden Recreation Kit" finden, das schon im Handbuch des ersten Teils erwähnt wurde. Auch *Fallout 2* führt den Spieler als erstes durch eine dunkle Höhle, um sich mit den Fähigkeiten des Charakters vertraut zu machen. „Wir wollen, daß auch neue Spieler mit *Fallout* zurechtkommen, daher dieses Tutorial", erklärt Producer Eric Demilt. Veteranen wird freuen, daß sie nun mehr Einfluß auf das Kampfverhalten der begleitenden NPCs haben werden, auch das arg umständliche Inventar wurde leicht verbessert und spart Zeit und Nerven. Neben neuen Grafikelementen wie Schluchten haben die Designer auch die unterschiedlichen Fähigkeiten neu ausbalanciert, so daß es nun mehr Sinn macht, ohne Waffengewalt vorzugehen beziehungsweise andere Fähigkeiten einzusetzen. „Es wird auch weniger Bugs geben, da wir die selbe Engine verwenden und diese kräftig ausgemistet haben", verspricht Eric. In *Fallout 2* werden Sie mehr über die Hintergründe der Vaults erfahren, aber auch viele neue Schauplätze aus dem Norden Kaliforniens kennenlernen. Weitere Informationen finden Sie ab Seite 50.

Der Himmel über Berlin

Hoppla, das kenn ich doch! Nicht, daß *M.A.X. 2* ein weiter *C&C*-Klon wäre, einzelne Bestandteile wie der Eifelturm oder das Brandenburger Tor stechen vielmehr bei dem sich in der Endphase befindlichen Strategiespiel ins Auge. Die Grafik-Engine sorgt für eine interessante Mischung aus zweidimensionalen Bitmaps, die durch einen kleinen Trick in gewisse räumliche Tiefe erhalten und sich leicht kippen lassen. Die Einheiten auf den so unterschiedlichen Terrains sind wie schon im Vorgänger liebevoll gerendert und als Bitmaps eingebaut. Am prinzipiellen strategischen Tiefgang hat sich auch bei *M.A.X. 2* nichts geändert, außer daß es diesmal sowohl rundenbasiert als auch als Echtzeit-Strategical gespielt werden darf. Derzeit laufen bei Interplay die letzten Bugbeseitigungen, so daß wir Ihnen wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe den Test von *M.A.X. 2* präsentieren werden.

Epische Ausmaße

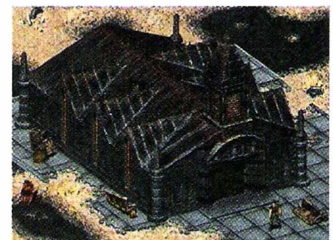
Nach über einem Jahr harter Entwicklungsarbeit sieht auch das ehrgeizige Projekt *Alien Intelligence* so aus, als könne es erfolgreich zu Ende geführt werden. Associate Producer Ryan Rucinski bringt es auf den Punkt: „Es ist ein Endlosspiel, und so kommt mir auch die Entwicklungsarbeit vor. Am Ende werden uns die Leute lieben oder hassen, dazwischen gibt es nichts!" Das Strategiespiel nimmt ähnlich epische Ausmaße an wie ein *Civilization*, orientiert sich aber deutlich an Spielen wie *Master of Orion*. *Alien Intelligence* spielt sich auf den Planetenoberflächen ähnlich wie ein typisches Echtzeit-Strategiespiel, inklusive Ressourcenmanagement, Einheitenbau und exzessiver Schlachten. Allerdings bleibt der Spieler nicht auf dem Planeten kleben, sondern besitzt auch im Weltraum Einheiten, die den Kameraden auf dem Boden helfen können, Truppen zu anderen Planeten befördern oder neue Systeme erforschen. Die Entwickler schrecken nicht vor Superlativen zurück: „Alleine ein Planet ist so groß wie *Warcraft 2* und *M.A.X.* zusammen", beschreibt Ryan den Umfang von Alien Intelligence. Der Name kommt übrigens nicht von ungefähr: Der Spieler muß eine Rasse von kriegerischen, gnadenlosen Intelligenzen aufhalten, die alle anderen Zivilisationen vernichten wollen. Die Rasse nennt sich Menschen – Sie schlüpfen also ausschließlich in die Haut von Außerirdischen, außer im Mehrspieler-Modus. Die Entwicklung macht derzeit große Fortschritte, so daß dem geplanten Erscheinungstermin im Herbst wohl nichts entgegensteht. Zwei weitere, brandneue Titel wollen wir Ihnen nicht vorenthalten: Xatrix arbeiten gerade an *Kingpin*, einem 3D-Actionspiel,das auf einer modifizierten Version der *Quake 2*-Engine von id Software basiert und neben dem üblichen Ballern auch Puzzles und Storyelemente enthalten soll. Die Änderungen an der Engine sorgen unter anderem dafür, daß Sie auch mit Fahrzeugen unterwegs sein werden. Angesiedelt ist *Kingpin* im Chicago der 30er Jahre, wo Sie einen Gangsterboß ausschalten sollen. Planet Moon Studios, die neue Firma der ehemaligen MDK-Programmierer, arbeiten gerade an *Giants*, das eine Mischung aus 3D-Action und Strategie sein soll. Die Grafik-Engine sieht auf ersten Bildern bereits hervorragend aus, doch da sowohl *Giants* als auch *Kingpin* noch nicht der Öffentlichkeit vorgestellt wurden, können wir Ihnen noch nicht mehr zum Gameplay erzählen.

Florian Stangl ■



Mit einer optischen Überarbeitung und der Möglichkeit, rundenbasiert oder in Echtzeit zu spielen, wartet M.A.X. 2 auf.


Alien Intelligence verbindet Kämpfe auf Planeten mit Weltraumschlachten und exzessiver Expansion im Universum.


Fallout 2 setzt die Story des Vorgängers fort, wird aber keine großartigen Neuerungen bringen, sondern viele Verbesserungen im Detail.

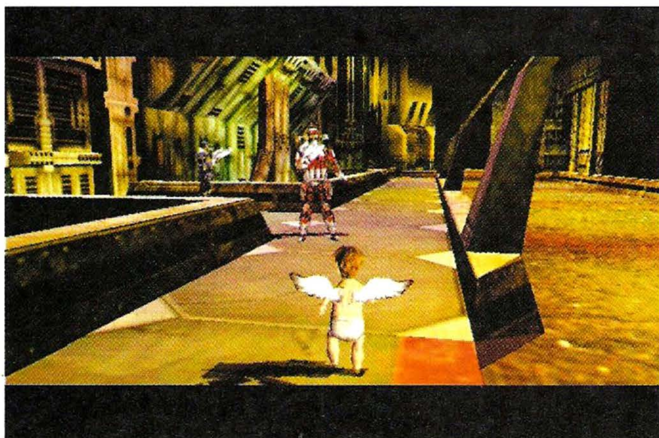
INHALT

Messiah

Puttenengel Superstar

So macht man sich Feinde: Mit seinem Spruch „Meine neue 3D-Engine ist allen anderen um zwei Jahre voraus" wurde Dave Perry letztes Jahr zum meistgehaßten Mann der Spielebranche. Um sein neues Spiel Messiah vor billigen Kopien zu schützen, hielt er sich lange mit Fakten zurück. Erst Anfang Mai führte er der PC Games-Redaktion die neueste Version vor und gewährte tiefe Einblicke in die revolutionäre Technologie. Messiah hat ohne weiteres das Zeug zu einem künftigen Kultspiel – deshalb erfahren Sie in unserem Special alles über die Hintergründe der Entwicklung.





Messiah zeigt auch in großen Räumen stets die gesamte Umgebung, die Engel Bob wieder vom überhandnehmenden Laster befreien muß.



Leblose Körper verschwinden in Messiah nicht einfach, sondern bleiben bis zum Beenden des Levels im Spiels. Polizisten beseitigen die Folgen eines Verbrechens...

Sonnyboy Dave Perry läßt sich von strömendem Regen (Danke, El Nino!) nicht den Tag vermiesen. Auch die anstehende Konfrontation mit kritischen Designer-Kollegen im Rahmen der Game Developers Conference bringt ihn nicht aus der Ruhe. Dave ist sicher: Sein neuestes Werk *Messiah* wird der gesamten Spielezunft eine neue Richtung weisen. Größenwahn? Selbstüberschätzung? Arroganz? Viele unterstellen dem braungebrannten, stets entspannt wirkenden Kultdesigner diese Attribute, doch Dave Perry steht mit beiden Beinen auf dem Boden – trotz seiner letztjährigen Behauptung, seine *Messiah*-Engine sei allen anderen Grafik-Engines um zwei Jahre voraus. Lange mußten wir auf den Beweis warten, doch als der Shiny-Chef im urigen Hauptquartier am Pazifik die neueste Version von *Messiah* präsentierte, waren alle Zweifel verflogen. Mr. Perry hatte Recht: Seine neue Grafik-Technologie ist richtungsweisend und sieht einfach brillant aus. Doch *Messiah* verspricht auch ein einzigartiges Gameplay, wie der Meister persönlich uns in einer ausführlichen Präsentation zeigte. Dabei erfahren Sie detailliert, wie die revolutionäre 3D-Engine funktioniert.

»Ein Messias ist ja der Retter der Unterdrückten. Eine schöne Metapher für die Spielebranche! Dave Perry, President«

Schräge Vögel und ein Engel

Messiah läßt sich nicht in einem Atemzug beschreiben. Es sieht auf den ersten Blick aus wie ein futuristisches *Tomb Raider*, in dem man Lara durch einen kleinen, dicken Engel in Pampers ersetzt hat. *Messiah* ist jedoch wesentlich mehr. Shinys ehrgeiziges Projekt könnte der gesamten Spielezunft neue Impulse geben, sowohl in grafischer als auch in spielerischer Hinsicht. Doch der Reihe nach: Alleine die Entstehungsgeschichte von *Messiah* ist nämlich alles andere als alltäglich. Anfang 1997 tauchten vier sonderbare Gestalten im Shiny-Hauptquartier in Long Beach auf: Saxs, Mike, Chris und Darren sind gerade einmal volljährig, alle komplett in Schwarz gekleidet, langhaarig und Fans von Bondage-Clubs. Sie ignorierten erst einmal alles andere um sich herum, sperrten sich tagelang in einen kleinen Raum ein und erschienen nur gelegentlich, um mit Shiny-President Dave Perry und Producer Scott Herington das Konzept ihres Projekts zu besprechen. Saxs ist der Programmierer der sagenhaften 3D-Engine, während seine Kollegen sich um die Grafiken und die Design-Tools kümmerten. Darren schließlich entwarf die erste Version von Bob, dem kleinen Engel, der vom Spieler gesteuert werden soll. Die Skepsis bei Shiny war anfänglich groß, doch Dave Perry war sofort von der Idee überzeugt. Zusammen mit der ersten Engine-Demo begannen auch schon die Probleme: Woher nimmt man Grafiker, die in der Lage sind, 3D-Objekte in die völlig anders arbeitende Engine einzuarbeiten? Wie geht man mit den religiösen Fanatikern um, die sicher wenig begeistert von der Idee eines Engels in einem Computerspiel sind, das noch dazu ursprünglich „Jihad Bob" heißen sollte? „Wir haben den Namen auf *Messiah* geändert, weil ein Messias ja der Retter der Unterdrückten ist. Eine schöne Metapher für die Spielebranche!", lacht Dave Perry, „aber das wird diesen religiösen Gruppierungen auch nicht gefallen." Das ist auch der Grund, warum vom Programmierteam nur die Vornamen veröffentlicht werden: „Wir wollen die Familien der Jungs schützen. In bestimmten Teilen der USA reagieren die Leute sehr seltsam auf diese angebliche 'Blasphemie'", erklärt Dave Perry.

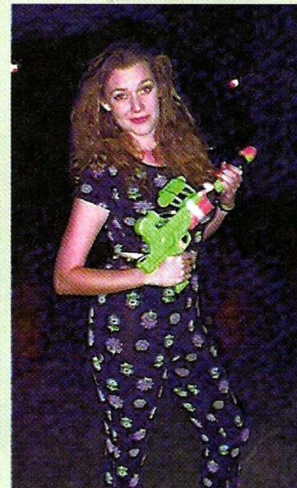
Kein vorgeschriebener Weg

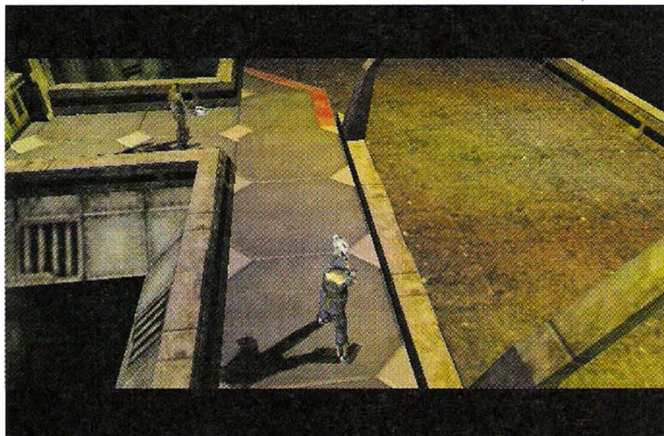
Soviel zur Vorgeschichte. Doch warum soll der Spieler sich ausgerechnet mit einem kleinen, pummeligen Engel als Held anfreunden?

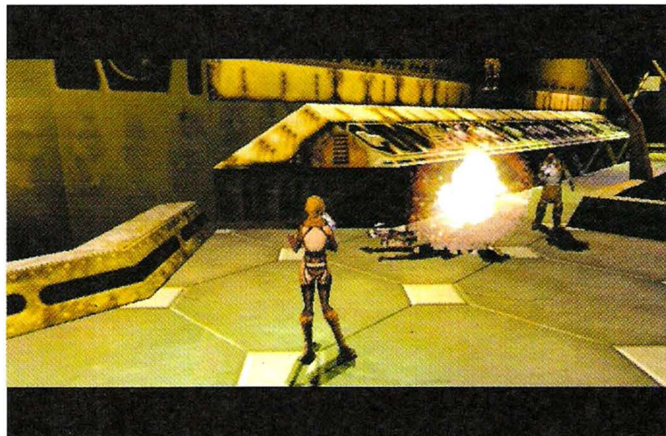
MOTION CAPTURING

Bereits im April letzten Jahres wurden über mehrere Tage hinweg einige Tänzerinnen und Tänzer gefilmt, um die typischen Bewegungen für die weiblichen und männlichen Charaktere optimal ins Spiel einzubinden. Das Problem für Shiny war, daß sich vor allem die Frauen auf typisch weibliche Art bewegen sollten, aber gleichzeitig auch die entsprechenden Aktionen mit einer Waffe in der Hand darstellen mußten. Für die Animationen des kleinen Engels Bob heuerten Shiny einen Liliputaner an, der sich ähnlich bewegte, wie man es von einer Putte erwartet. Anschließend mußte Lead Programmer Saxs den Figuren anhand von Neural Nets beibringen, sich in der Umgebung zurechtzufinden.






Bob selbst ist schwach und hilflos. Schlüpft er jedoch in die Haut von starken Charakteren, kann er seine Gegner auch gewaltsam beseitigen.


In der Haut eines leichten Mädchens kann Bob sich nicht nur unauffälliger bewegen, sondern auch gefundene Waffen benutzen.

„Soll er eben nicht", lacht der Shiny-Präsident, „wir wollen den Spieler damit zwingen, unser Konzept zu benutzen!" Die Idee von *Messiah* ist, dem Spieler einen Charakter zu geben, der alles andere als stark ist. Bob kann laufen und ein bißchen fliegen – und andere Personen „übernehmen". Das heißt, Bob dringt in sie ein und darf sie dann steuern. Darauf beruht das gesamte Gameplay, da Shiny die meisten Puzzles darauf aufbaut, daß Bob sie nicht alleine lösen kann, sondern nur in Gestalt anderer Figuren. Zum Beispiel kann er einen schwer gepanzerten Polizisten übernehmen, um einen Gang zu überwinden, der von heißen Dampfschwaden erfüllt ist. Selbst wenn Bobs Opfer stirbt, hat er noch die Chance, sich zu retten, indem er den Körper schnell wieder verläßt. „Aus diesem Grund haben wir viel Zeit in das Motion Capturing gesteckt, damit der Spieler an den taumelnden Gestalten erkennen kann, daß die Person gleich sterben wird", sagt Perry. Die Levels in *Messiah* werden generell so aufgebaut sein, daß der Spieler jedes Problem auf mehrere Arten lösen kann. Muß Bob beispielsweise an mehreren Wachposten vorbeikommen, kann er entweder einen übernehmen und versuchen, die anderen mit schnellen, gezielten Schüssen auszuschalten. Oder er geht in seiner neuen Gestalt eine Treppe im Nebenraum hoch und stürzt sich in den Abgrund, damit die arme, übernommene Wache schwer verletzt um Hilfe schreit und die Kollegen anlockt. Bob darf die Körper auch nach dem Verlassen wegschleifen, um beispielsweise Leichen in dunklen Ecken abzulegen oder um sein jammerndes Opfer an eine günstigere Stelle zu legen, um besser an den Wachen vorbeizukommen. Sie sehen, die Idee, dem Spieler die etwas ungewöhnliche Rolle eines Engels zu verleihen, hat durchaus ihre Reize. Sie dürfen natürlich jeden der vielen verschiedenen Charaktere übernehmen, da Shiny das Leveldesign völlig frei konzipiert hat. Das ungewöhnliche Szenario ist ebenfalls erklärungsbedürftig. *Messiah* spielt in einer trostlosen Zukunft, die nur noch vom Laster bestimmt wird.



Musik von Fear Factory

Gewalt, Prostitution und Drogen regieren die Straßen, was dazu führt, daß der kleine Bob auf die Erde gesandt wird, um etwas aufzuräumen. „Daß wir so viele Prostituierte im Spiel haben, soll nicht etwa reine Provokation sein", erklärt Dave Perry. „Wir wollten aber mit unseren Charakteren zeigen, wie gut unsere neue Engine Muskeln und Bewegungen darstellen kann. Die Arbeitskleidung von Prostituierten zeigt sehr viel Fleisch, das erstmals in Echtzeit animiert wird!" Das einzigartige Feeling von *Messiah* entstammt natürlich den Gehirnen von Saxs, Chris, Mike und Darren, deren Vorliebe für Bondage, Gothic und Heavy Metal auch durch den Soundtrack dargestellt wird. „Die Jungs sind mit dem Schlagzeuger von Fear Factory befreundet", sagt Perry. Drummer Raymond Herrera kam eines Tages im Shiny-Hauptquartier vorbei, erhielt eine kurze Präsentation von *Messiah* und war so begeistert, daß er seine Bandkumpels überzeugte, den Programmierern zehn Songs von ihrem Album *Demanufacture* zur Verfügung zu stellen, die Shiny-Musiker Mike nach eigenem Gutdünken remixen durfte. Da das Ergebnis der Band ausnehmend gut gefiel, werden Fear Factory für ihr nächstes Album einen speziellen *Messiah*-Track aufnehmen. Erste Kostproben der remixten Songs für *Messiah* klingen großartig und unterstützen die subtile, düstere Atmosphäre des Spiels hervorragend.



»Für die Animationen haben wir lange nach guten Tänzerinnen gesucht, die auch wissen, wie man mit einer Waffe umgeht. Daß wir so viele leichtbekleidete Frauen im Spiel haben, liegt daran, daß wir nur so demonstrieren können, wie gut unsere Engine Haut und Muskelbewegungen darstellen kann!«

Big Trouble in Long Beach

Messiah ist offensichtlich ein sehr kontroverses Spiel. Die Probleme mit religiösen Fanatikern sind wohl nur in den USA ein Problem, doch der ausufernde Streit zwischen Shiny und anderen Softwarehäusern zum Thema „Unsere Engine ist besser" zog weltweite Kreise. Dave Perry hatte nach seiner Ankündigung auf der E3 im vergangenen Jahr nur noch wenige Freunde in der Branche. Besonders mit den Kollegen von id Software verscherzte er es sich gewaltig, da diese zu dem Zeitpunkt ihre neue *Quake 2*-Engine als das Nonplusultra darstellen wollten. Neben Daves Aussage, daß die *Messiah*-Engine allen anderen um zwei Jahre voraus sei, stieß der Branche seine Überlegung sau-



Mit seinen kleinen Flügeln kann Bob zwar nicht richtig fliegen, sich aber zumindest kurzzeitig in die Lüfte erheben, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen.

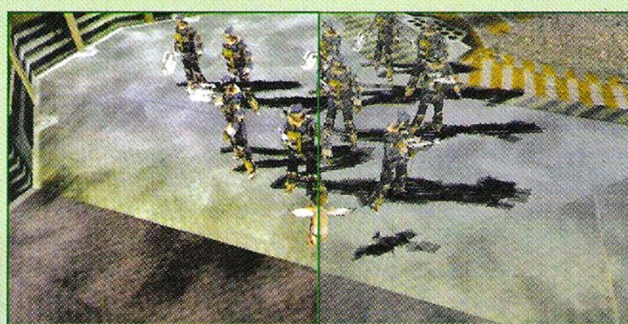
er auf, seine neue Technik patentieren zu lassen. NovaLogic hatte dies ja auch mit der Voxel-Engine getan, ohne allerdings derart dafür angegriffen zu werden. Mittlerweile haben sich die Wogen aber etwas geglättet, und Dave Perry gewährte zusammen mit Saxs im Rahmen der Game Developers Conference Anfang Mai den versammelten Programmierern tiefe Einblicke in die *Messiah*-Technologie. „Viele Teams arbeiten ja an ähnlichen Projekten wie unserem. Wir haben alle die gleichen Probleme, aber das lustige ist, daß alle verschiedene Lösungen dafür finden", resümiert Perry. „Ich wollte den anderen Firmen nicht sagen, daß wir die Besten sind, sondern ihnen nur helfen, Zeit und Geld zu sparen." Der Shiny-Präsident hat nicht ohne Grund das *Messiah*-Team in seine Firma aufgenommen: „Ich bin leidenschaftlicher Anhänger von Charakteren, aber bisher haben wir uns wie die meisten Firmen viel zu sehr auf aufwendige Hintergrundgrafiken und Beleuchtungsmodelle konzentriert", gesteht er. „Die Spielfiguren haben wir alle vernachlässigt. *Messiah* wird das ändern!" Rückblickend wird Perry selbstkritisch: „Ich habe auf der E3 *Messiah* zum ersten Mal gezeigt. Keiner konnte mir eine bessere Engine nennen. Ich habe nur den Fehler gemacht, das Wort 'Patent' laut auszusprechen – das ist in Programmierkreisen ein Schimpfwort!" Dave Perry wird im Lauf der Präsentation deutlicher: „Viele Firmen erzählen heute noch Dinge wie: 'Wir können die Details in unseren Spielen nicht unendlich hochschrauben, weil dieser Bastard Perry das patentiert hat!' Blödsinn. Es gibt kein Patent, ich will auch keines!", macht er seinem Unmut Luft.

Warum Perry von der *Messiah*-Technologie so begeistert ist, erklärt er mit den neuen Möglichkeiten, die Designer durch die Engine erhalten. „In *Messiah* kann der Spieler jedesmal andere Körper übernehmen, der Weg ist nicht vorgegeben."

Revolutionäre Technik

„Jeder kann seine eigene Strategie entwickeln", schwärmt Perry. „Wir wollten einfach weg von den 3D-Actionspielen, in denen man immer nur alle Gegner erschießen muß. Es ist viel aufregender, die Möglichkeiten eines neuen Körpers auszuprobieren." Hier stellt sich die Frage, warum das mit anderen Grafik-Engines nicht auch möglich sein soll. „Ganz einfach: In *Messiah* kommt man sehr nahe an andere Figuren heran. Oft muß man sich in einer großen Gruppe verstecken, um so zu tun, als sei man einer von ihnen." Die gängigen Spiele versuchen, die Levels so aufzubauen, daß der Spieler niemals alle Gegner am selben Ort bekämpft, um die Zahl der dargestellten Objekte aus Geschwindigkeitsgründen gering zu halten. Sie kennen das ja aus den bekannten Spielen: Ein paar Gegner kommen auf Sie zu, werden beseitigt, und Sie müssen weiterlaufen, bis im nächsten Raum die nächsten Unholde auf Sie warten. „Deswegen explodieren in den meisten Shootern die Gegner, um keine Überreste zu zeigen, mit denen jede Engine in die Knie zu zwingen ist. Oder sie verschwinden einfach, wie in *Turok*", erkärt der Shiny-Boß. Perry wollte aber große

3D-KARTE ODER NICHT?



Besitzer von kleineren Rechnern ohne 3D-Grafikkarte sollen in den selben Spielgenuß kommen wie Eigentümer von High-End-Rechnern, verspricht Shiny-President Dave Perry. Links sehen Sie einen Screenshot der 3Dfx-Version, rechts daneben die selbe Szene nur mit Software dargestellt. Die Unterschiede sind, abgesehen von den gefilterten Texturen, minimal, auch die Geschwindigkeit ist gleich. Obwohl die Software-Version deutlich weniger Polygone benutzt als die Hardware-beschleunigte Fassung, sind die Unterschiede selbst in der Bewegung so gut wie nicht zu erkennen. Erst wenn Sie auf einem sehr kleinen Pentium-System ohne 3D-Karte sehr nahe an Objekte herangehen, wirken die Charaktere etwas eckiger als auf schnelleren Systemen. Die Spielgeschwindigkeit ändert sich trotzdem nicht.

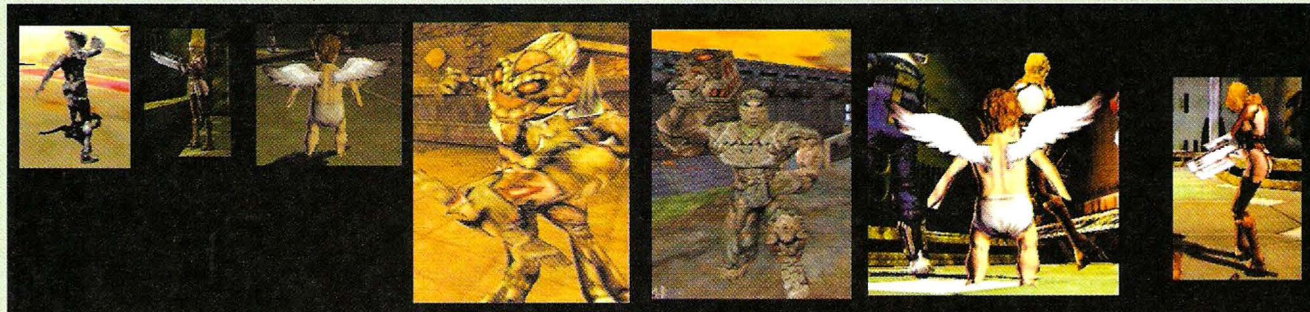
MEHR ALS NUR EINE SPIELFIGUR

Unheimliche Bewohner der Abwasserkanäle, ausgeflippte Drogensüchtige, sexy Polizistinnen, schwer gepanzerte Sondereinheiten der Polizei, groteske Callboys und jede Menge leichte Mädchen bevölkern die finsteren Straßen der futuristischen Erde. Jeder Charakter erhält dank der „Neural Net" genannten Künstlichen Intelligenz ein eigenes Verhalten, was dem Spieler ermöglichen soll, *Messiah* auf mehrere Arten durchzuspielen. Da Bob selbst ja nicht kämpfen kann, müssen Sie in diese Figuren schlüpfen, um die Aufgaben in den einzelnen Missionen zu lösen. Ob Sie versuchen, mit einem Polizisten andere Charaktere abzuballern oder lieber durch unterirdische Kanäle schleichen, bleibt Ihnen überlassen. Jeder übernommene Charakter wirkt auch anders auf seine Umgebung, so daß Sie nach Herzenslust experimentieren dürfen.



GRAFIK-ENGINES IM VERGLEICH

In diesem Bild haben wir für Sie verschiedene Charaktere aus älteren und kommenden 3D-Actionspielen zum Vergleich nebeneinandergestellt. Wie Sie sehen, sieht *MDK* nur unwesentlich schlechter aus als die reine Software-Version von *Messiah* auf einem Pentium 90 (640x480 Pixel, 16 Bit Farbtiefe). Allerdings läuft *Messiah* auf diesem System deutlich flüssiger und kann viel mehr Figuren gleichzeitig darstellen als die alte *MDK*-Engine. Die Monster aus *Unreal* und *Daikatana* wirken dank sorgfältig gemalter Texturen zwar etwas hübscher als die *Messiah*-Software-Figuren, verlangen aber eine deutlich bessere Hardware und sind trotzdem weniger detailliert. Was die *Messiah*-Engine wirklich kann, zeigen die beiden 3Dfx-Bilder rechts. Je näher Sie an eine Figur herangehen, desto detaillierter wird sie, außerdem glätten die gefilterten Texturen noch die eine oder andere Kante. Vergleichen Sie mal die *Messiah*-Bilder mit denen aus *Unreal* und *Daikatana*: Können Sie bei Bob und der Prostituierten einzelne Polygone erkennen, wie sie bei den anderen beiden Spielen geradezu ins Auge stechen?



Gruppen von Charakteren, die brennend umherlaufen, sich auf dem Boden winden oder vom Spieler weggezogen werden können, um sie zu verstecken. „Sogar die Polizisten beseitigen die Leichen nach einem Überfall", erkärt Perry, „aber die Körperverschwinden nicht, sondern werden nur woanders abgelegt. Daher brauchten wir unbedingt diese neue Engine."
Damit Sie einen besseren Einblick in die Idee hinter *Messiah* erhalten, haben wir Dave gebeten, die revolutionäre Engine zu erklären.

High-End-Optik für Low-End-Rechner

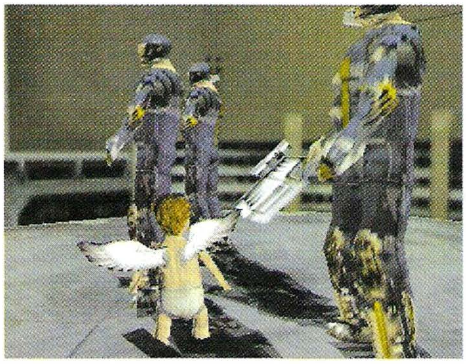
Erst wenn Sie wissen, was die neue Technik den Designern an Freiheiten gewährt, werden Sie das Konzept des Spiels verstehen.
Denn natürlich könnte man solch ein Projekt auch mit herkömmlichen Polygon-Engines verwirklichen, mit dem Nachteil, daß nur absolute High-End-Maschinen ein vernünftiges Spiel erlauben, Besitzer kleinerer Rechner aber in die Röhre gucken müßten. „Wir wollen die Kluft zwischen langsamen und schnellen Maschinen schließen", sagt Perry, „da eben noch nicht jeder einen Pentium II mit ein oder zwei 3D-Karten hat. Also muß unser Spiel auch im Software-Modus perfekt laufen!" Das Perry'sche Zauberwort heißt „Skalierung". „Das witzige ist: Die Veteranen unter den Programmierern wissen, was Skalierung bedeutet. Auf den Maschinen Anfang der 80er konnten sie eben nicht auf immer schnellere Hardware setzen. Damals hing die Größe einer Explosion davon ab, wie stark der Rechner zu dem Zeitpunkt ausgelastet war", erklärt er. Das funktioniert laut Dave Perry auch heute noch, nur müsse heutzutage wirklich jedes Polygon im Spiel skalierbar sein – diese Technik nennt sich „Tesselation" und ist in sündteuren Grafik-Workstations gang und gäbe.



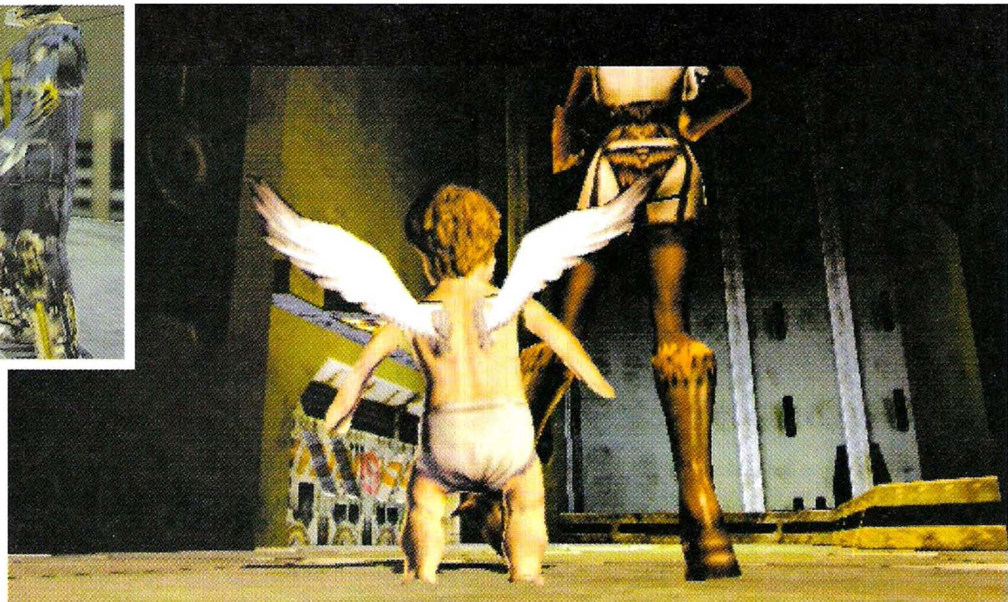
Das Programmierteam will nicht öffentlich in Erscheinung treten. Lediglich die Vornamen der fünf Designer sind bekannt, die Nachnamen werden verschwiegen.

500.000 Polygone pro Charakter

„In den meisten Spielen werden die Charaktere in verschiedenen Detailstufen gespeichert", erläutert Perry. „Ist die Figur weit weg, nimmt man eben die am niedrigsten aufgelöste Version."
Die *Messiah*-Lösung erledigt dies in Echtzeit: Die Charaktere existieren nur in einer einzigen Fassung, und die Engine addiert mit jedem Schritt ein paar Polygone, wenn ein Objekt sich dem Spieler nähert. Diese Technologie klingt soweit recht simpel, doch die Praxis ist ungleich komplizierter, da das Addieren und Subtrahieren von Ploygonen natürlich so funktionieren muß, daß die Figuren auch weiter wie Lebewesen aussehen. „Der erste Schritt war, die Charaktere nicht mehr wie bisher als Polygone zu speichern", erklärt Dave. „Die Engine muß also in Echtzeit die Geometrie erzeugen und gleichzeitig die Anatomie berücksichtigen." Mit herkömmlichen Gleichungen würde das nicht funktionieren. „Die Gleichungen lassen ja die Anatomie außen vor. Stell Dir vor, die Gleichung beschließt, aus Geschwindigkeitsgründen die Nase oder Schulter einer Figur wegzulassen – um das zu justieren, braucht man Ewigkeiten!" Saxs entwickelte deshalb für *Messiah* ein neues System, in dem die Objekte gespeichert werden und das zusätzlich enthält, wie wichtig die einzelnen Körperteile sind. „Die Engine muß so lange wie möglich darum kämpfen, daß statt der Nase Polygone unter den Armen oder vom Rücken entfernt werden", veranschaulicht Dave das Prinzip. Die Shiny-Grafiker erstellen jedes Objekt im Spiel mit sagenhaften 500.000 Polygonen mit dem Grafikprogramm 3D Studio Max 2, bevor sie mit einem speziellen, streng geheimen Kompressions-Tool ins Spiel eingebunden werden. Zum Vergleich: Andere Spiele verwenden für ihre Objekte nur ein paar hundert Polygo-



Auch in der reinen Software-Version ohne 3D-Grafikkarte sehen die Charaktere aus der Nähe immer noch eindrucksvoll detailliert aus.

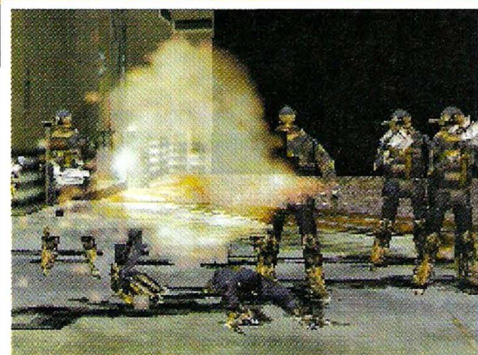


Auf den Screenshots ist das lebensnahe Spiel der Muskeln leider nur schlecht zu erkennen, doch in Bewegung wirken die Animationen erstaunlich echt.

ne... Natürlich werden Sie in *Messiah* nicht Figuren mit 500.000 Polygonen antreffen, doch dank des neuen Kompressions-Algorithmus erzeugt die Engine immer das gerade mögliche Optimum für jedes Einzelbild. „*Messiah* kann jeden noch so schnellen Rechner sofort bis 100% auslasten", sagt Dave Perry, „wir haben das sogar mit einem mit flüssigem Sauerstoff gekühlten Pentium II mit 650 MHz geschafft!"

Vollast für den Rechner

Die schnellste Maschine im Shiny-Büro ist ein PII mit 400 MHz, was bedeutet, daß auf schnelleren Rechnern Polygone zu sehen sind, die Shiny selbst für das Spieldesign nie zu Gesicht bekommen hatte. „Das ist ja der Clou: Wir lassen den Rechner immer auf Vollast laufen. Wenn der Prozessor plötzlich Zeit für 50 Polygone mehr hat, werden diese auch von der Engine erzeugt", erklärt Dave. Bisherige Spiele mußten sich immer am „worst case scenario" orientieren, also die maximale Polygonanzahl berücksichtigen, beispielsweise für eine große Explosion mit vielen herumfliegenden Einzelteilen. Das bedeutet, daß der Prozessor die meiste Zeit nur zu einem Bruchteil ausgelastet ist. „Die *Messiah*-Engine versucht, immer auch das letzte Polygon aus der Hardware herauszupressen! Wenn der Prozessor mehr Zeit für andere Dinge benötigt, zieht die Engine eben ein paar Polygone ab", sagt Dave. Sollte in *Messiah* eine riesige Explosion auftreten, wird die Engine von jedem Charakter nur ein paar Polygone abziehen,aber das Spiel wird nicht langsamer werden. So abstrakt das alles klingen mag: Es funktioniert. Als Dave Perry das Spiel vorführte, wurde es weder langsamer noch sah die Grafik schlechter aus – egal, was gerade alles auf dem Bildschirm passierte!



Da alle Körperteile einzeln berechnet werden, können sie von einer Explosion vollständig zerfetzt oder nur verkrüppelt werden.

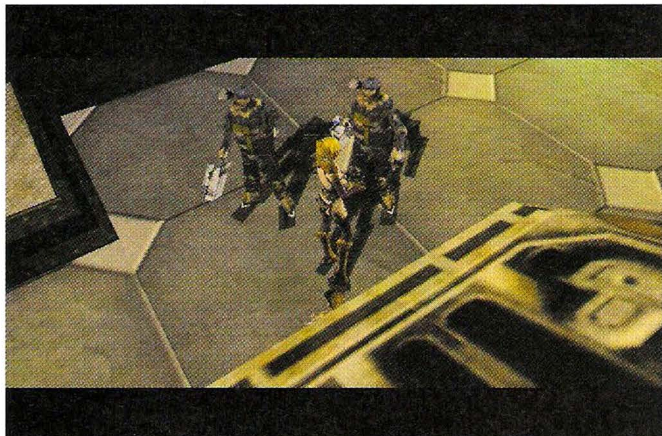
Neben der sogenannten Tesselation-Technologie hält die *Messiah*-Engine noch ein weiteres nützliches Feature bereit, die Real-Time Deformation. „Damit lassen sich verschiedene Charakteristiken in der Anatomie erzeugen", erläutert Dave Perry, „also kann eine Figur eine größere Nase haben als eine andere oder einfach eine andere Körpergröße." *Messiah* wird somit erstmals so erstaunliche Dinge wie sich weich bewegende Kleidung, richtig arbeitende Muskeln oder sich verzerrende Gesichter zeigen können. „Es ist für die armen Grafiker höllisch mehr Arbeit, aber es lohnt sich!", prophezeit Dave. Um das Spiel noch lebendiger wirken zu lassen, verwenden Shiny auch noch Interpolationen in Echtzeit, also das Berechnen von kleinen Zwischenschritten während einer Animationsphase. „Lebewesen, also Menschen, Tiere oder Pflanzen, bewegen sich immer ein bißchen, auch wenn sie stillstehen", veranschaulicht Dave diese Technologie, „deshalb sind ständige, winzige Interpolationen wichtig für ein lebensechtes Verhalten der Charaktere." Sie merken das im Spiel beispielsweise, wenn Bob seinen Kopf bewegt, sobald ein neuer Charakter auftaucht.

Anatomie für Liebhaber

Gleichzeitig schwenkt auch die Kameraperspektive mit, so daß Sie immer wissen, was um Sie herum vorgeht, ohne mehrere Monitore für den nötigen Rundumblick haben zu müssen. „Die Engine hat noch einen weiteren Vorteil", schwärmt Perry, „denn da sie ja alle Körperteile einzeln speichert, lassen sich damit lustige Sachen anstellen." Eine Konsequenz ist das Verhalten der Körper bei einer Explosion. Bislang wurden Objekte immer nach einem bestimmten, vorher festgelegten Muster zerstört. In *Messiah* wirkt sich die



» In *Messiah* gibt es wirklich mächtige Explosionen mit allerhand Partikeleffekten, die jede andere Engine in die Knie zwingen würden. Da unsere Engine aber beispielsweise einfach Polygone des linken Arms von dem Polizisten weiter hinten wegläßt, fällt das dem Spieler gar nicht auf." «



Obwohl die Perspektive an Tomb Raider erinnert, gibt es an bestimmten Punkten im Spiel elegante Schwenks, um dem Spieler besseren Überblick zu verschaffen.



Dringt Bob in den Körper eines anderen Charakters ein, verrenkt sich dieser auf ulkige Art und Weise, als würde ihn jemand zwischen den Schulterblättern kitzeln.

Druckwelle einer Explosion jedesmal anders aus, abhängig von der Position des Charakters. So kann Bob einen übernommenen Körper von einer Granate komplett zerfetzen lassen, ihn nur verkrüppeln oder einfach nur blenden. Verläßt der kleine Engel sein Opfer wieder, wird es den Auswirkungen entsprechend zum Beispiel blind durch den Raum torkeln.

Grafik-Fest für jedermann

Einige weitere Technik-Schmankerl wollen wir und Dave Perry Ihnen nicht vorenthalten. „*Messiah* ist das erste Spiel mit echtem 'Volumetric Lighting'", verkündet er. Das bedeutet, daß nicht der gesamte Körper von einer Lichtquelle angestrahlt wird, sondern nur der Körperteil, der wirklich dem Licht ausgesetzt ist. Sie können das in anderen Spielen gut beobachten: Tritt ein Charakter auch nur zur Hälfte in den Lichtkegel eines Scheinwerfers, wird mit einem Schlag sein ganzer Körper angestrahlt. Versteckt sich dagegen Bob in einer dunklen Ecke, muß er aufpassen, daß nicht vielleicht eine Flügelspitze ins Licht ragt und somit sichtbar ist. In herkömmlichen Spielen wäre nämlich sofort der ganze Körper im Schatten verschwunden. Nur so kann Shiny das Beseitigen von Leichen im Spiel umsetzen und als reizvolle Aufgabe in eine Mission einbauen. Ein weiterer Clou ist das sogenannte „Texture Video Streaming", mit dem beispielsweise Videoclips von der Festplatte in die Engine eingespeist werden. Damit erzeugen die Shiny-Designer in Echtzeit riesige Videowände in den Städten, um die Atmosphäre echter wirken zu lassen. Auch das geschieht ohne Geschwindigkeits- oder Qualitätsverlust, wie Dave Perry anhand eines handelsüblichen Notebooks mit 133 MHz und ohne 3D-Karte demonstrierte. Verblüffend ist auch die Qualität der Charaktere, wenn sie beispielsweise von 2.500 Polygonen auf nur 700 heruntergerechnet werden müssen. Optische Unterschiede sind nicht festzustellen. „Das größte Probleme ist wirklich, gute Grafiker zu finden, die Charaktere mit 500.000 Polygonen erstellen können", sagt Dave Perry. „Als die Engine stabil lief, haben wir gemerkt, daß ein paar unserer Künstler einfach nicht von ihren Modellen mit wenigen Polygonen umsteigen konnten. Also mußten wir erst bessere Leute suchen, was die Fertigstellung des Spiels letztes Jahr unnötig verzögert hat."



»Wir wollen die Familien der Programmierer vor religiösen Fanatikern schützen.« Dave Perry, President

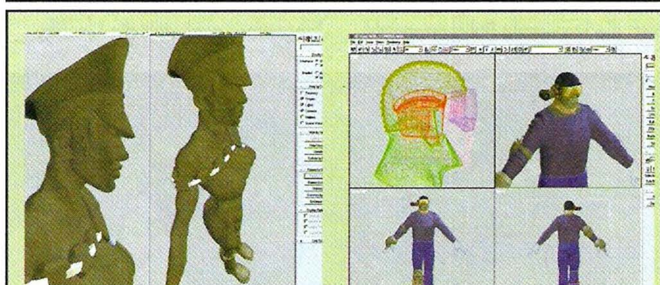
Saxs, der Gehirn-Chirurg

Angesichts der ungeheuer komplexen Grafik ließen sich die Animationen der Figuren verständlicherweise nicht mehr von Hand erzeugen. Shiny suchten deshalb im April vergangenen Jahres für das nötige Motion Capturing entsprechend ausgebildete Darsteller, was gar nicht so einfach war. „Für die weiblichen Charaktere brauchten wir Tänzerinnen, die die Posen der Prostituierten gut darstellen sollten.



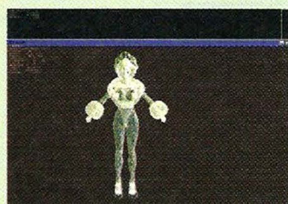
Hm, welchen Charakter soll ich jetzt übernehmen? Der linke Polizist ist nicht so stark gepanzert wie der rechte, aber er ist flinker. Oder soll ich die Dame in der Mitte nehmen? Mit ihr hab' ich zumindest bei den Unterwelt-Bossen bessere Karten. Offensichtlich ist sie aber nur leicht bekleidet, also ist sie im Kampf eher schwach...

FIGURENSCHÖPFUNG



Mit der Rendersoftware 3D Studio Max 2 basteln die Grafiker die Charaktere von *Messiah*. Diese Figuren besitzen im Durchschnitt 500.000 Polygone, die dann mit einem von Shiny eigens entwickelten Konverter in die *Messiah*-Engine übertragen werden. Während des Spiels werden auf heutigen Systemen sicher nie alle möglichen Polygone gleichzeitig dargestellt werden, doch dank eines aufwendigen Kompressionsverfahrens kann die Engine stets auf die maximale Anzahl zurückgreifen, um darauf basierend entsprechend viele Polygone abzuziehen, um einen flüssigen Spielablauf bei optimaler Grafikqualität zu gewährleisten.

GITTER



Die *Messiah*-Engine kann in Echtzeit die Anzahl der Polygone eines Charakters anpassen. Während das linke Bild mit der durchsichtigen Gitterdarstellung rund 200.000 Polygone verwendet, besitzt die Figur rechts nur etwa 3.000. Da aber alle wichtigen Polygone, die der Spieler auch sehen kann, gezeigt werden, sehen Sie keinen Qualitätsverlust. Von hinten gesehen würde die Dame allerdings sehr seltsam aussehen, da dort fast alle Polygone fehlen.





Bob wird entweder von direkter Gewalteinwirkung getötet, oder indem er einen sterbenden Körper nicht rechtzeitig verläßt.

Zusätzlich mußten sie auch noch wissen, wie man verschiedene Waffen bedient, damit auch die Polizistinnen gut aussehen", erinnert sich Dave. Das größte Problem war aber der Darsteller von Bob: „Echte Babys durften wir ja wegen der entsprechenden Arbeitsgesetze nicht verwenden, also haben wir nach einem Liliputaner gesucht und einen wirklich tollen Typen gefunden!" Diese Vielfalt macht sich im Spiel angenehm bemerkbar, denn jeder Charakter wirkt „echt". Für den armen Saxs entstanden damit aber neue Probleme, denn er war auch für die Künstliche Intelligenz der Figuren verantwortlich. „Der gute Saxs hat wirklich einige Nächte unter seinem Schreibtisch geschlafen, er war kaum noch aus dem Büro rauszukriegen", resümiert Dave. „Er hat sich völlig in seinen Job verbissen, weil er etwas Neues machen wollte." Lead Programmer Saxs versuchte sich nämlich an sogenannten „Neural Nets" für jeden Charakter, einer speziellen Form Künstlicher Intelligenz, die mehr Freiheiten als Scripts oder simple „Wenn-Dann"-Algorithmen erlaubt. „Saxs ist Vater geworden", lacht Dave, „jedem seiner Kinder mußte er wirklich alles von Beginn an beibringen!" Konkret heißt das, daß jedes „Gehirn" lernen mußte, sich in der Umgebung zurechtzufinden und anhand der Situation das richtige Verhalten abzuwägen. Saxs mußte stundenlang vor dem Monitor sitzen, seine Schützlinge beobachten und dann ihr Verhalten abstimmen. „Wenn eine Figur etwas falsch machte, mußte Saxs gewissermaßen eine Gehirnoperation vornehmen", erklärt Dave. „Das Team hat schnell eine ganz eigene Beziehung zu den Charakteren bekommen. Aus Programmierern wurde sowas wie besorgte Eltern, die sich um ihre Kinder sorgten", erzählt Dave und fügt hinzu, daß der Spieler diese Sorgfalt hoffentlich auch im Spiel bemerken werde.



„In Messiah gibt es wirklich mächtige Explosionen mit allerhand Partikeleffekten, die jede andere Engine in die Knie zwingen würden. Da unsere Engine aber beispielsweise einfach Polygone des linken Arms von dem Polizisten weiter hinten wegläßt, fällt das dem Spieler gar nicht auf."

Bob wird sportlich

Technisch gesehen wird *Messiah* die Spielebranche in jedem Fall revolutionieren. Was Dave Perry und sein Team auf die Beine gestellt haben, dürfte nicht nur für die 3D-Actionfans neue Möglichkeiten eröffnen, sondern sich auch auf andere Genres auswirken. Erste Beispiele gibt es bereits: Interplay, Shinys Mutterfirma, wird die Grafik-Engine für die künftigen Sporttitel verwenden, wobei die Baseball-Simulation *VR Baseball 2000* Ende des Jahres den Anfang machen wird. Inwieweit *Messiah* spielerisch das hält, was Dave Perry verspricht, müssen wir abwarten. Die Ideen klingen gut, die ersten bereits fertigen Levels machen einen höchst vielversprechenden Eindruck, und das ganze Team arbeitet hart, um das Spiel bis September oder Oktober fertig zu haben. Bis dahin werden wir sicher noch anhand einer Preview-Version über das Gameplay von *Messiah* berichten und näher auf die sagenhaften Spezialeffekte der Waffen und den Mehrspieler-Modus eingehen. Ähnlich wie für *MDK* wird Shiny für *Messiah* einige Patches nach der Veröffentlichung des Spiels basteln, die unter anderem native Versionen für alle 3D-Grafikchips und Force Feedback-Support bieten sollen. Dadurch soll der geplante Termin im September eingehalten werden. Die erste Verkaufsversion wird deshalb nur über Direct3D die Grafikbeschleuniger unterstützen.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Shiny
Beginn	Februar '96
Status	Pre-Alpha
Release	September '98

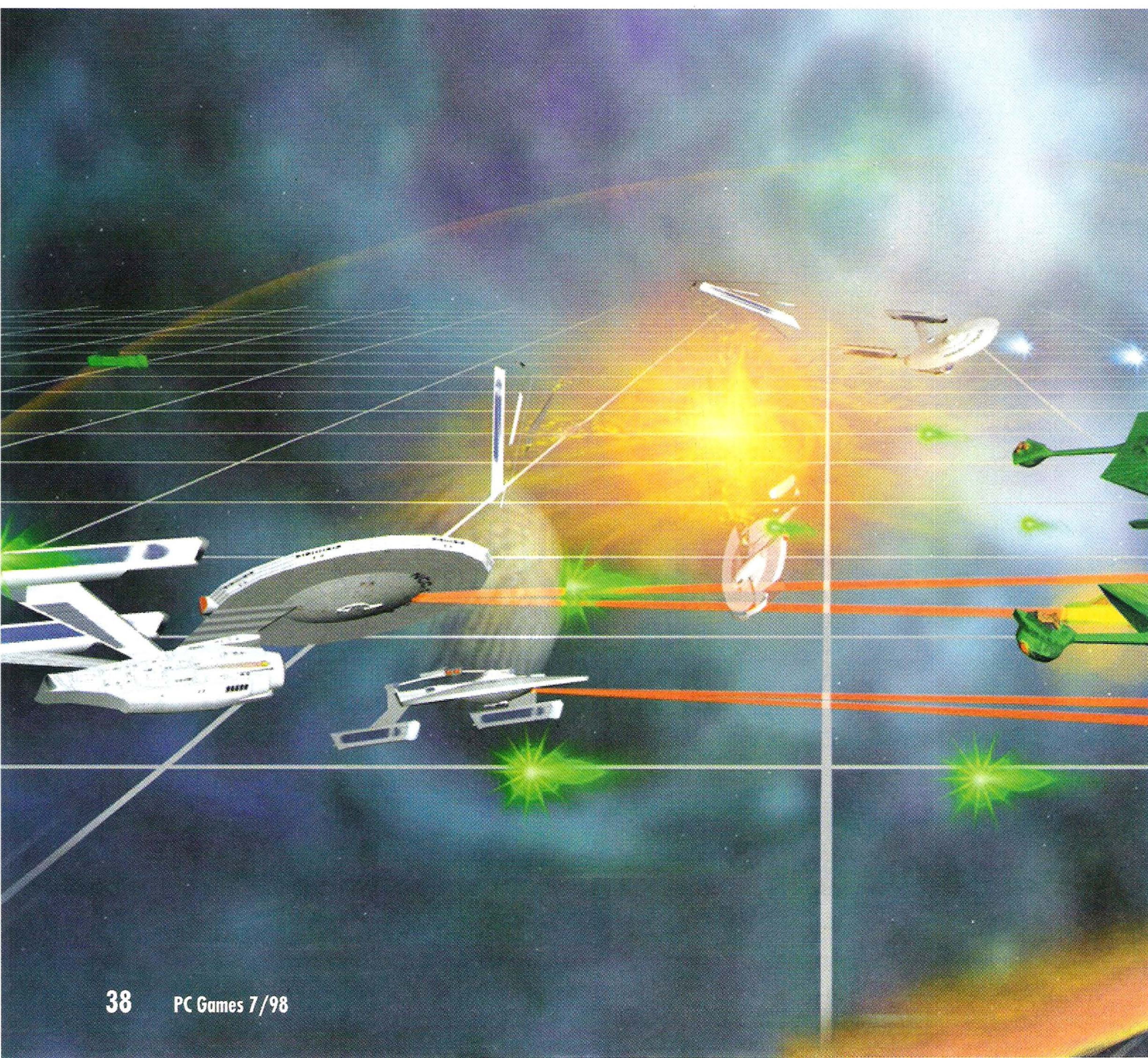
Vergleichbar mit

MDK, Tomb Raider

Klingon Academy, Starfleet Command, Secret of Vulcan Fury und Star Trek Colonialism

tlhingan Hol vIjatlhaHbe'

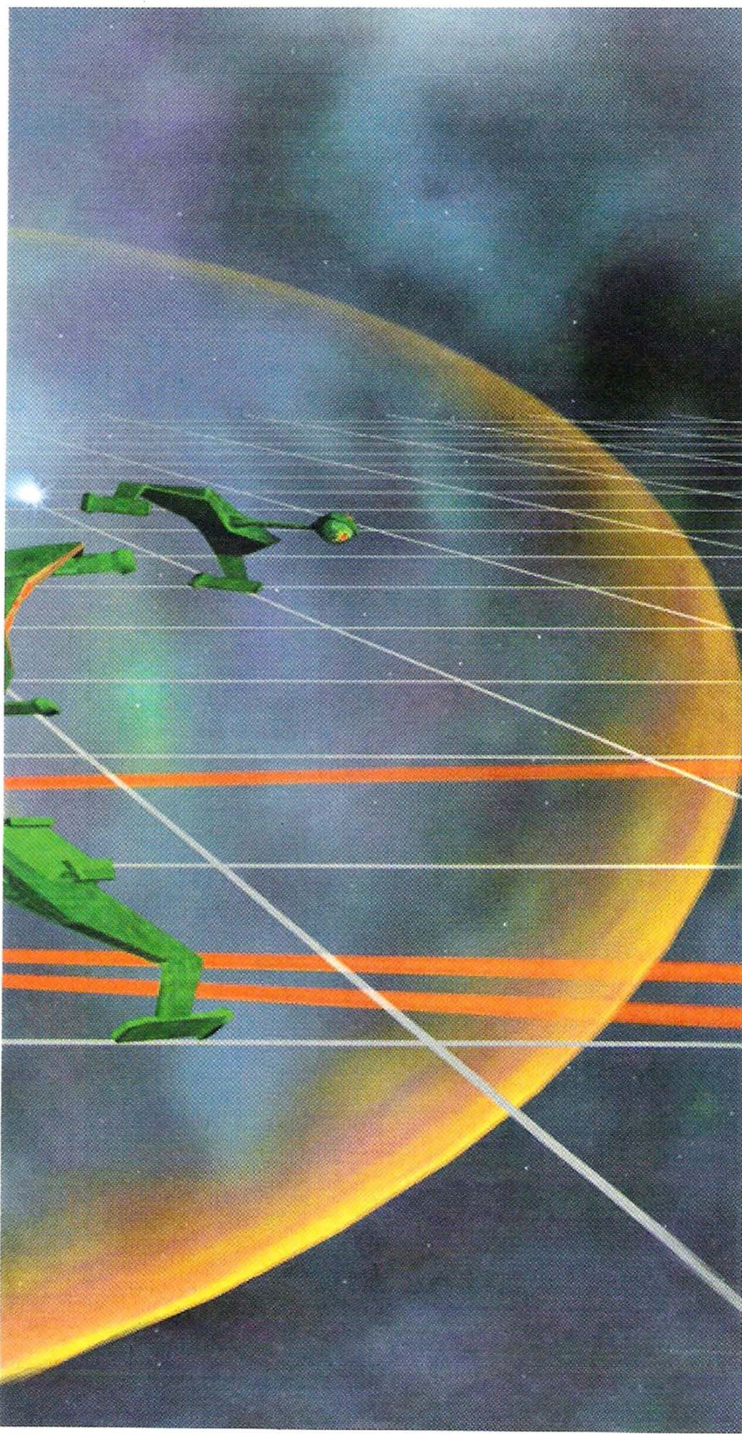
Haben Sie's verstanden? Keine Angst, Sie müssen nicht Klingonisch lernen, um Klingon Academy zu spielen. Deshalb bedeutet die Überschrift auch „Ich spreche nicht Klingonisch". Trotzdem dürfen Sie im neuesten Star Trek-Spektakel von Interplay auch klingonische Raumschiffe befehligen. In unserem Special widmen wir uns auch noch den drei anderen Film-Umsetzungen, an denen in den Software-Labors gerade gewerkelt wird.



Gleich drei verschiedene Interplay-Abteilungen arbeiten an neuen Titeln zur wertvollen *Star Trek*-Lizenz. Als erstes wollen wir Ihnen ausführlich den inoffiziellen Nachfolger von *Starfleet Academy* vorstellen, der als *Klingon Academy* (Division: Flatline Studios) vom Stapel laufen wird. Einen besonders intensiven Blick widmen wir dem vielversprechenden Strategietitel *Starfleet Command* (Flatcat), erklären außerdem, warum es zu *Secret of Vulcan Fury* (Tribal Dreams) noch nicht viel Neues zu berichten gibt, und haben schließlich noch eine kleine Überraschung parat: *Star Trek Colonialism* (Arbeitstitel) ist das allerneueste aus Interplays Flatcat-Abteilung und offiziell noch gar nicht angekündigt. Wir haben trotzdem schon die ersten Informationen für Sie ausgegraben.

Der Khan läßt grüßen

Nach dem großen Erfolg von *Starfleet Academy* war es nur eine Frage der Zeit, bis ein Nachfolger erscheinen würde. Diese Aufgabe wird *Klingon Academy* übernehmen, dessen Name schon andeutet, daß Sie diesmal nicht als Kadett einer Akademie der Föderation die Kontrolle über mächtige Raumschiffe haben werden. Allerdings ist *Klingon Academy* nicht einfach das alte Spiel mit umgedrehten Vorzeichen, sondern basiert auf einer völlig neuen 3D-Engine und einem anderen Spielkonzept, das nur noch teilweise mit *Starfleet Academy* verwandt ist. Die neue Grafik-Engine unterstützt bereits jetzt Direct3D und nützt die Möglichkeiten der 3D-Beschleuniger reichlich aus. Die vielen neuen Raumschiffe sind deutlich detaillierter und mit aufwendigeren Texturen versehen und werden von in Echtzeit berechneten Lichteffekten angestrahlt. „Wir erweitern die Engine noch so, daß wir die Schiffe dynamisch zerlegen können", erläutert Designer Ron Hodge, „damit kann der Spieler einzelne Teile seiner Gegner wegschießen." Nicht nur solche Details wurden verbessert, sondern auch das ganze Drumherum, wie Ron erklärt: „Wir wollten eine Umgebung aus Sternensystemen bauen, mit denen der Spieler wirklich interagieren kann." Deshalb werden die schönen, bunten Nebel im Weltraum nicht einfach nur flache Grafiken wie in vielen anderen Spielen à la *Wing Commander Prophecy* sein, sondern echte 3D-Objekte, in die Sie auch hineinfliegen können. Allerdings nicht nur so zum Spaß: „Die Nebel haben alle unterschiedliche, spezifische Effekte. Durch das Gas wird nicht nur die Sicht schlechter, sondern die Umgebung beeinflußt das Radar und andere Anzeigen – genau wie im Film *Der Zorn des Khan*!" Wer sich erinnert: Gegen Ende des Films lieferten sich Kirk und der Khan im Mutura-Nebel eines der nervenaufreibendsten Psychoduelle der Filmgeschichte – genau das wird auch im Spiel möglich sein. Allerdings ist dieser Film nicht Vorbild für die Hintergrundgeschichte, doch dazu später mehr. Ein weiterer Umwelteinfluß sind die Lichtquellen, die nun nicht mehr unmotiviert in der 3D-Engine herumhängen, sondern tatsächlich einem festen Stern zugeordnet sind. Je näher Sie an eine Sonne fliegen, desto besser sichtbar werden die Texturen Ihres Schiffes. Kommen Sie allerdings sehr nahe, werden diese vom jeweiligen Spektrallicht des Sterns „ausgewaschen". Die selben Ideen hatten ja auch die Origin-Designer für *Privateer 3*, dessen Veröffentlichungstermin derzeit aber noch in den sprichwörtlichen Sternen steht.





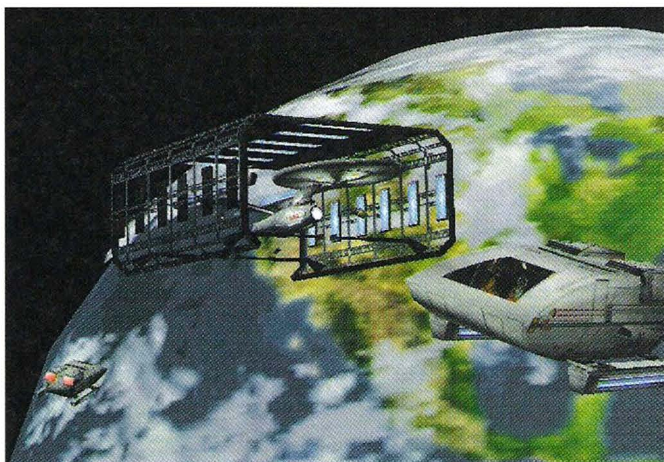
»Eines der neuen Features sind Enterkommandos, die der Spieler an Bord anderer Schiffe beamen kann.«
Ron Hodge, Designer

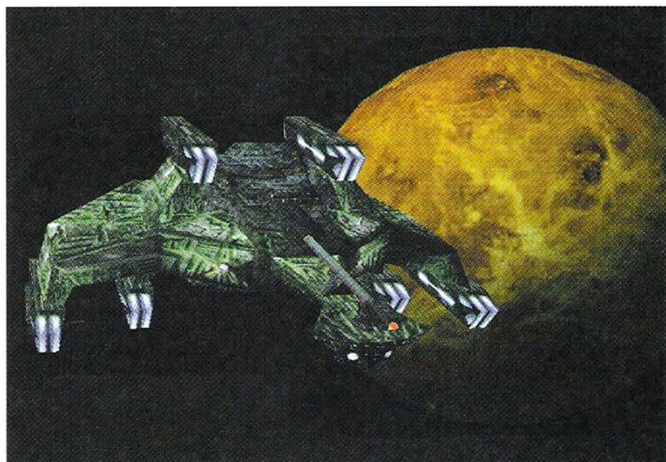
Klingonen lieben den Kampf

Generalüberholt haben Ron Hodge und seine Kollegen auch die Darstellung der Planeten, die in *Klingon Academy* als riesige Polygone im Weltraum plaziert sind und außerdem eine Art Parallax-Scrolling aufweisen. Das heißt, daß sich die Planetenoberfläche und die Wolkenschicht in verschiedenen Geschwindigkeiten drehen, was einen schönen 3D-Effekt erzeugt. Landen dürfen Sie auf diesen Himmelskörpern allerdings nicht, doch bis zur Atmosphäre vorzudringen ist kein Problem. Die Designer nutzen das auch im Spiel aus, da in diesem Grenzbereich die Systeme Ihres Schiffs und der Gegner anders funktionieren, und Sie daher



»Es geht darum, ein großer Krieger zu werden und möglichst viele Gegner zu vernichten!«
Ron Hodge, Designer


Nicht gerendert, sondern Spielgrafik: Die riesigen Weltraumdocks sind bevorzugte Ziele der Klingonen, deren Kampfschiffe Sie kommandieren.


Die Designer nutzen die Lichteffekte der neuen 3D-Engine weidlich aus, um der Atmosphäre im Spiel einen bedrohlichen Unterton zu verleihen.

manchmal die Nähe eines Planeten suchen müssen, um zu überleben. Damit Sie wissen, in welche zeitliche Reihenfolge *Klingon Academy* einzuordnen ist: Hintergrund ist der Film Star *Trek VI: Das unentdeckte Land*, wobei *Klingon Academy* hier als eine Art Prequel funktioniert, also zeitlich etwas vor der Filmhandlung angesetzt ist, die sich um einen Friedensvertrag zwischen Klingonen und Föderation dreht.

30 Kampfeinsätze an Bord eines Bird of Prey

Das Spiel wird 30 Missionen enthalten, die dem kriegerischen Charakter der Klingonen entsprechend reine Kampfeinsätze sind. „Es geht darum, ein großer Krieger zu werden und möglichst viele Gegner zu vernichten", erklärt Ron Hodge. „Keine Verhandlungen, keine Friedensabkommen – nur Kampf! Das drücken wir auch in der Story aus, die genau das ermöglicht!" Die Geschichte ist in zwei Hälften eingeteilt, wobei im ersten Teil der klingonische General Chang als Mentor des Spielers in der Akademie fungiert. Hier müssen Sie einen großangelegten Krieg gegen die Föderation bestehen – im Simulator. Danach geht es in einen richtigen Krieg im klingonischen Imperium, gewissermaßen einen Bürgerkrieg. In der

AUS ALT MACH NEU

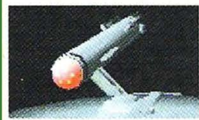
In *Starfleet Academy* waren solche Nebel nur flache Bitmaps. *Klingon Academy* verwendet diese, um spannende Duelle darin zu ermöglichen, da die Gase nicht nur die optische Sicht nehmen, sondern auch das Radar beeinflussen.

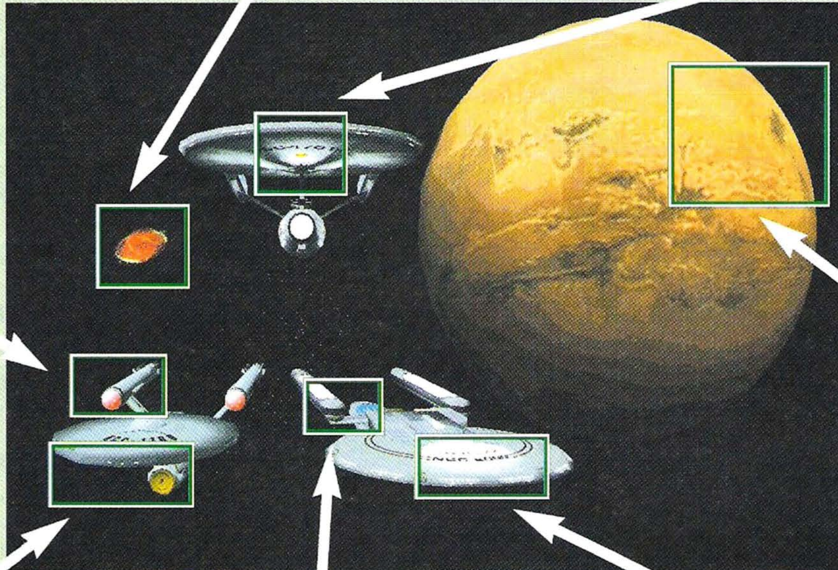


So sähe die alte Enterprise mit der neuen Engine aus. Interplay greifen aber nicht nur auf das bekannteste aller Föderations-Raumschiffe zurück, sondern haben auch etliche neue Modelle entworfen.



Die alte Engine von *Starfleet Academy* erlaubte keine Lichteffekte auf den Raumschiffen, wie Sie hier sehen. Die Lichtquellen beleuchten nicht einzelne Teile ihrer Umgebung.

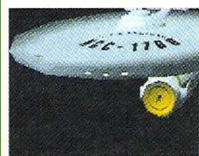




Die Planeten werden im neuen Star Trek-Epos als Polygone dargestellt, anstatt nur als flache Bitmaps im Raum zu hängen. Sie dürfen sogar in die Atmosphäre eintauchen, aber nicht auf der Oberfläche landen.



Die 3D-Modelle der *Starfleet*-Engine waren zwar mit Gouraud-Shading abgerundet, doch die Texturen konnten nur sparsam eingesetzt werden.



Klingon Academy gestattet Lichteffekte in Echtzeit, wie Sie am Triebwerk sehen, das hier die Umgebung in bläuliches Licht taucht.

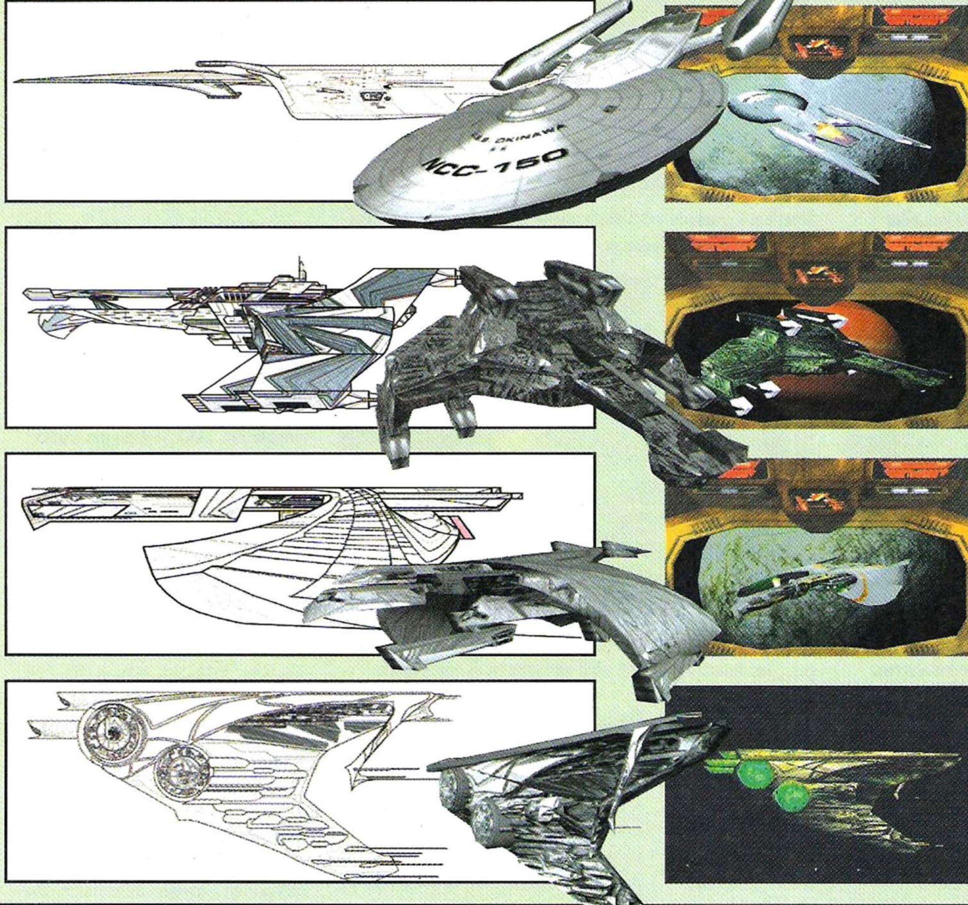


Die neue Engine enthält deutlich mehr und besser aufgelöste Texturen, damit es Ihnen im Spiel leichter fällt, die einzelnen Einheiten zu unterscheiden.



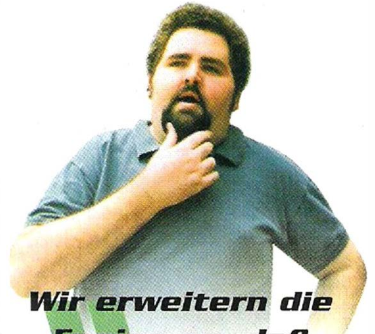
NEUE RAUMSCHIFFE

Interplay erhielten vom Star Trek-Lizenzeigner Paramount die Erlaubnis, für *Klingon Academy* eine Reihe neuer Raumschiffe zu entwickeln. Von oben nach unten sehen Sie jeweils eine neue Einheit der Föderation, der Klingonen, der Romulaner und der Gorn vom ersten Entwurf auf dem Reißbrett bis zur fertigen Version im Spiel. Alle Raumschiffe dürfen Sie im Mehrspieler-Modus selbst fliegen. In der Solo-Kampagne stehen Ihnen ausschließlich klingonische Einheiten zur Verfügung.



ersten Hälfte bekommen Sie es überwiegend mit Schlachtschiffen der Föderation zu tun, von denen 16 verschiedene in *Klingon Academy* enthalten sind. Dazu kommen Einheiten der Romulaner, der Gorn sowie einer weiteren, neuen und noch unbenannten Alienrasse, bevor Sie schließlich auch gegen Schiffe der Klingonen antreten müssen. Neben vielen bekannten Raumschiffen werden Sie auf etliche neue Einheiten treffen, da Interplay vom Lizenzeigner Paramount die Erlaubnis erhielt, das Star Trek-Universum entsprechend zu erweitern. Von den zehn romulanischen Schiffen beispielsweise sind acht noch nie zuvor gesehen worden. Im Spiel agieren Sie zwar ausschließlich von den Brücken der klingonischen Schlachtraumer, doch im Mehrspieler-Modus haben Sie Zugriff auf jedes einzelne der Modelle aller Parteien.

Obwohl für einen klingonischen Krieger nur der Erfolg im Kampf zählt, werden die Missionsziele sich nicht auf das Vernichten aller Gegner beschränken. „Eines der neuen Features sind Enterkommandos, die der Spieler an Bord anderer Schiffe beamen kann“, erläutert Ron Hodge. „Wenn man mitten im Kampf ist und ein gegnerisches Schiff seine Schilde verliert, kann man es entweder vernichten oder entern lassen.



»Wir erweitern die Engine so, daß wir die Schiffe dynamisch zerlegen können.“
Ron Hodge, Designer«

Enterkommandos kapern Schiffe

Das Enterkommando kann auch die Selbstvernichtung des Schiffs einleiten, was besonders im Mehrspieler-Modus lustig ist. Wir lassen dem Spieler viele Freiheiten, wie er eine Mission zu Ende führt.“ Weitere Aufträge sind das Unterstützen anderer Einheiten,



Hier sehen Sie, wie riesig die Raumstationen der Föderation sind. Die Enterprise rechts verschwindet geradezu dagegen.



In Klingon Academy werden Sie auch diesen riesigen klingonischen Schlachtkreuzer steuern, der eigens für das Spiel entwickelt wurde.

STARFLEET COMMAND



Im Weltraumdock rüsten Sie Ihr Raumschiff neu aus oder lassen entstandene Schäden reparieren.



Starfleet Command wird Mehrspieler-fähig sein und eine Auswahl an fünf verschiedenen Völkern bieten.

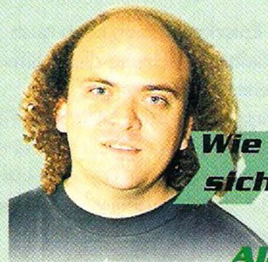


Dank der neuen 3D-Engine kann Starfleet Command mit hervorragenden Grafiken in den Echtzeit-Kämpfen aufwarten.



Im Lauf Ihrer Karriere werden Sie bis zu drei Schiffe befehligen. Das Interface im Bild wird übrigens noch verbessert.

Die Zeit war längst reif: Nach einigen Adventure- und Actiontiteln wird bei Interplay zur Zeit eifrig am ersten Strategiespiel zu *Star Trek* gearbeitet. Der Name *Starfleet Command* deutet schon an, daß es sich dabei nicht um ein Projekt im Stil des überaus



Wie in den Filmen werden sich die Schiffe minutenlang belauern.
Alan Emrich, Producer

populären *Command & Conquer* handelt, sondern vielmehr um die Simulation von Raumschlachten auf taktischer Ebene. Sie steuern also nicht Unmengen von Einheiten, sondern nehmen allein den Platz von Captain Kirk ein – als Kommandant eines einzelnen Schiffs und seiner 400 Mann starken Besatzung. *Starfleet Command* spielt auch zu jener Zeit, als die Föderations-Truppen noch spitze Koteletten im Stil vulkanischer Ohren trugen und James Tiberius Kirk tagtäglich das Universum vor gar fürchterlichen Gefahren rettete, also in etwa nach dem zweiten Kinofilm *Der Zorn des Khan*. Scherz beiseite, der Alltag eines Raumschiff-Kommandants ist alles andere als lustig, denn die verschiedenen Systeme des eigenen Raumers und die trickreichen Manöver der klingonischen Gegner werden Sie schnell ins Schwitzen bringen. *Starfleet Command* basiert auf dem Brettspiel *Starfleet Battles*, ist auf dem PC aber Echtzeit pur und erinnert eher an die Seeschlachten vergangener Tage als an die Strategiespektakel auf dem Planetenboden. „Wir haben uns von *Starfleet Battles* inspirieren lassen und benutzen die detaillierten Angaben in den Regelbüchern zu den Stärken und Schwächen der Schiffe, aber unser Spiel ist keine Brettspiel-Umsetzung", betont Producer Alan Emrich.

Der Spieler darf sich zu Beginn einer Karriere genannten Kampagne eines der fünf Völker aussuchen, wovon neben der Föderation, den Romulanern und den Klingonen noch zwei neue Rassen mitmischen werden. Zwischen 20 und 30 Missionen wird eine Karriere dauern, so genau haben das die Entwickler von Quicksilver noch nicht ausgetüftelt. „Es hängt vor allem von der Komplexität und Dauer einer einzelnen Mission ab, wieviele wir insgesamt einbauen werden", erklärt Alan Emrich. Alle Einsätze drehen sich ausschließlich um den Weltraumkampf, wobei hier verschiedene Voraussetzungen für Abwechslung sorgen. Obwohl Sie zu Beginn Ihrer Karriere als Captain nur ein Schiff befehligen, werden es in späteren Missionen bis zu drei sein, und auch ebensoviele Gegner werden versuchen, Sie in die Zange zu nehmen. Da Sie ja alleine die Befehlsgewalt haben, müssen Sie im Spiel all das tun, was in der Fernsehserie Kirk, Spock und Maschinist Scotty übernommen haben. Sie justieren die Schutzschirme, legen Ausweichkurse fest, entscheiden sich für die richtige Waffe, berechnen Abfangrouten und dergleichen. *Starfleet Command* soll keine wilde Klickorgie oder gar ein Action-lastiges Spiel werden, erklärt Alan: „Wie in den Filmen werden sich die Schiffe minutenlang belauern und versuchen, sich in die beste Position zu manövrieren. Es erinnert etwas an Spiele wie *Silent Service*", vergleicht er.

Das mag den Schnell-Klickern unter den Strategiefans wenig aufregend erscheinen, doch *Starfleet Command* ist alles andere als entspannend. Sie müssen sich nicht nur um die komplexen Systeme Ihres Schiffes kümmern, sondern sich vor allem mit den Taktiken des Computergegners auseinandersetzen. Basierend auf dem Brett-Strategiespiel werden diese etliche hinterlistige Tricks einsetzen, um Sie auszumanövrieren.

Dynamische Missionen

Wie schon in *Klingon Academy* spielen auch hier die störenden Einflüsse von Sternennebeln eine wichtige Rolle, außerdem eine ganze Reihe anderer Faktoren wie beispielsweise die Rasse, die Sie spielen. Jedes Volk besitzt unterschiedliche Vor- und Nachteile, die Sie im Kampf berücksichtigen müssen. Außerdem sind die Missionen dynamisch aufgebaut, somit hängt der weitere Verlauf des Spiels auch von Ihrer Leistung im vorherigen Einsatz ab. „Wir haben ein Dynaverse geschaffen, ein dynamisches Universum, das – basierend auf einem Zufallsgenerator – für ständig neue Verhältnisse zwischen Föderation, Klingonen, Romulanern und so weiter sorgt", erklärt Alan Emrich. Daher läßt sich nie voraussagen, ob Sie auf ein oder gleich drei klingonische Schlachtschiffe treffen werden. Die Einsätze enthalten das Retten von Geiseln, das Abfangen feindlicher Angriffsflotten, die Patrouille an Grenzen und dergleichen. *Starfleet Command* wird von erstklassigen Grafiken untermalt, die das Geschehen aus einer mit Polygonen erstellen 3D-Ansicht zeigen, die auch Hardwarebeschleuniger über Direct3D unterstützt. Dadurch werden Spezialeffekte wie transparente Nebel, pulsierende Protonentorpedos und vieles mehr ermöglicht, die das Spiel zu einem Leckerbissen werden lassen. Bereits ins Spiel eingebaut ist der Netzwerk-Modus, dessen technische Grundlagen sich die Designer beim *M.A.X. 2*-Team besorgt haben. Da auch die 3D-Engine komplett steht, geht Alan Emrich davon aus, den geplanten Veröffentlichungstermin einhalten zu können.

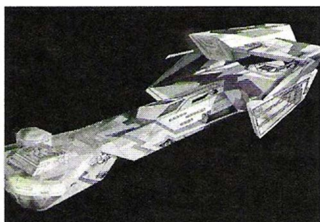
FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Quicksilver
Beginn	August '98
Status	55% fertig
Release	Dezember '98

Vergleichbar mit
Rebellion



Hier blicken Sie aus dem Cockpit eines klingonischen Raumschiffs in den Weltraum. Diese Optik wird bis zum Release noch überarbeitet werden.



Interplay legt sehr viel Wert auf ein einwandfreies und möglichst detailliertes Design der verschiedenen Raumschiffe und -stationen.

das Bombardieren von Planeten sowie das Vernichten von Kurier-Shuttles oder der großen Weltraum-Docks der Föderation. „Wir simulieren einen richtig großen Krieg, entsprechend vielfältig sind auch die Einsätze", faßt Ron zusammen. Faszinierend sind dabei die Details: Eine Sternenbasis der Föderation ist derart riesig, daß ein Schiff vom Typ der Enterprise daneben verschwindet, hat man die Basis in voller Größe auf dem Schirm. Ein weiteres Schmankerl ist der Mission-Builder, mit dem Sie sich neue Einsätze basteln dürfen und der exakt derselbe ist, mit dem die Interplay-Designer ihre Missionen erstellen.

Leistungsfähiger Editor wird mitgeliefert

„Es ist ein sehr mächtiges Werkzeug, um neue Missionen für Mehrspieler-Matches zu bauen, die dann frei verbreitet werden können", erklärt Ron Hodge. Umrahmt werden die Singleplayer-Einsätze von gefilmten Videos, in denen unter anderem Christopher Plummer zu sehen ist, der schon in *Star Trek VI* die Rolle von General Chang spielte und dies auch in *Klingon Academy* übernehmen wird. Ein weiterer *Star Trek*-Veteran ist David Warner, der zuletzt in *Titanic* zu sehen war und auch an Chris Roberts' *Wing Commander*-Film mitwirkte. Sollten Sie jetzt befüchten, daß die deutsche Version von *Klingon Academy* ähnlich gruselig synchronisiert werden wird wie *Starfleet Academy*, dürfen wir Entwarnung geben: Interplay haben das Problem erkannt und werden künftig andere Sprecher sowie ein anderes Studio verwenden, um den *Star Trek*-Fans eine ähnliche Peinlichkeit zu ersparen. Ron Hodge: „Obwohl wir kein Deutsch verstehen, war uns nach den Aufnahmen klar, daß da etwas nicht stimmt. Da war es aber schon zu spät. Sorry!" Wir werden Sie natürlich über die weiteren Fortschritte des Spiels informieren.

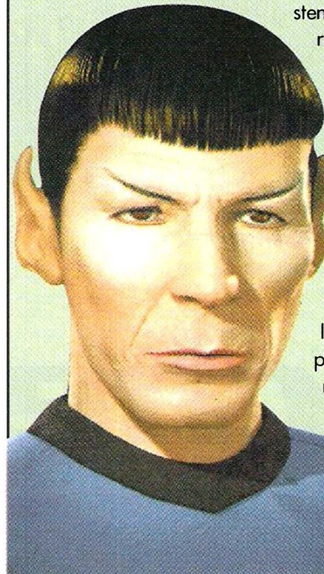
»Wir lassen dem Spieler viele Freiheiten, wie er eine Mission zu Ende führt.«
Ron Hodge, Designer



»Keine Verhandlungen, keine Friedensabkommen – nur Kampf!«
Ron Hodge, Designer

Florian Stangl ■

SECRET OF VULCAN FURY



Bereits vor einem Jahr wurde viel über Secret of Vulcan Fury berichtet, doch dann wurde es schnell sehr still um das neue Star Trek-Adventure von Interplay. Der Grund ist eine gründliche Überarbeitung des Gameplays, denn den Designern war der anfänglich eingeschlagene Weg nicht gut genug. Ursprünglich war Secret of Vulcan Fury als gerendertes Adventure geplant, das ausschließlich Logik-Puzzles enthielt. Das Knacken von Farbcodes und Sortieren von verwirrenden Mustern wurde dem Team schließlich zu dumm, so daß sie das ganze Konzept zugunsten von Rätseln im klassischen Adventure-Stil umstrickten. Das eine oder andere Logik-Puzzle ist zwar immer noch enthalten, doch nur noch sehr dezent. Im Laufe des vergangenen Jahres überarbeiteten die Grafiker gleich noch die Engine, da Interplay die Animationen der aufwendig vorgerenderten Charaktere wie Kirk, Spock oder McCoy zu hölzern waren. Wie das neue Gameplay in der Praxis aussieht, wollte Interplay noch nicht der Öffentlichkeit präsentieren, da erst noch an einzelnen Bugs gefeilt werden müsse. Im Juni sollten wir und Sie aber mehr wissen. Erscheinen wird Secret of Vulcan Fury trotz aller Neuarbeiten bis Weihnachten.

STAR TREK COLONIALISM

So geheim, daß nicht mal Interplay (offiziell) davon weiß: Die Abteilung Flatcat fängt gerade mit der Entwicklung eines Aufbauspiels im *Star Trek*-Universum an. Unter dem Arbeitstitel *Star Trek Colonialism* wird das Strategiespiel völlig anders konzeptioniert als *Starfleet Command*, da der Schwerpunkt auf Ressourcen-Management und nicht auf kriegerischen Auseinandersetzungen liegt. Sie müssen vielmehr fruchtbare Planeten ausfindig machen, die Planetenoberfläche für den Bau von Gebäuden und die anschließende Besiedlung vorbereiten und danach mit der Produktion von Wirtschaftsgütern beginnen. Noch ist nicht entschieden, in welcher *Star Trek*-Epoche *Colonialism* angesiedelt sein wird, doch wird es auf jeden Fall so putzige Dinge wie die sich hemmungslos vermehrenden Tripples geben. Bekannte Charaktere aus den Serien sollen als eine Art Ereigniskarten auftauchen und der Situation entsprechend gut oder schlecht für den Spieler sein. Kämpfe wird es trotzdem geben, da der Spieler natürlich mit den anderen *Star Trek*-Völkern in einen Wettlauf um die besten Planeten tritt. Neben der Föderation dürfen Sie auch als Klingone oder Romulaner für Expansion sorgen; ob noch weitere Völker die Galaxie besiedeln, ist noch nicht entschieden. Geplanter Erscheinungstermin ist das erste oder zweite Quartal 1999.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Interplay
Beginn	September '97
Status	65% fertig
Release	1. Quartal '99

Vergleichbar mit
Starfleet Academy, Wing Commander Prophecy



Teamwork ist ohne weiteres möglich: Die Zauberin vereist einen Gegner, der dann vom Ritter zerbröselt wird. Das spart wertvolle Zauberkraft.



Muß die Party nachts unter freiem Himmel rasten, drohen immer wieder Angriffe von Monstern. Die Höhle über dem Wasserfall ist übrigens begehbar.

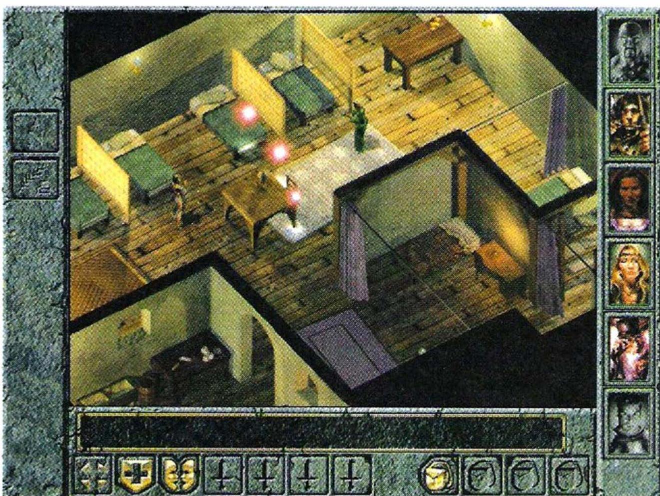
Baldur's Gate

Drachentöter

Es dürfte ein gutes Jahr für Rollenspieler werden: Wer bis Herbst Fallout und Might & Magic 6 von allem Bösen befreit hat, darf sich auf Baldur's Gate freuen. Die Mischung aus Blizzards Diablo und Fallout verspricht nicht zuletzt wegen des verheißungsvollen Mehrspieler-Spektakels ein echtes Highlight zu werden.



Baldur's Gate zeigt jede Menge grafisch eindrucksvoller Zauberspüche, aber auch terrain-bedingte Höhenunterschiede. Die Magierin muß aufpassen, daß sie nicht in die Grube neben sich fällt.



Die liebevoll gestalteten Innenräume von Häusern schützen nicht vor wilden Kämpfen.

War Ihnen *Diablo* zu wenig Rollenspiel-lastig? Hätten Sie *Fallout* lieber im Fantasy-Ambiente genossen? Dann können Sie jetzt aufatmen, denn *Baldur's Gate* verbindet genau diese beiden Systeme zu der grossen Rollenspielhoffnung 1998. Biowares langerwarteter Newcomer ist nicht nur für Fans des *Advanced Dragons & Dungeons*-Systems ein Grund zur Freude, sondern auch Rollenspieleinsteiger sollen sich in die riesige Welt der *AD&D*-Serie vorwagen dürfen. Alleine die Charaktergenerierung zu Beginn des Spiels ist ein Fest für echte Rollenspieler. Sechs authentische Rassen des AD&D-Universums vom Elf bis zum Halbling stehen zur Verfügung, dazu kommen 26 Klassen und Unterklassen, die Sie somit zu Tausenden von verschiedenen Charakteren zusammensetzen dürfen. Eine Vielzahl von wunderschönen Grafiken für jede Figur rundet den geschmackvollen Einstieg in die riesige Welt von *Baldur's Gate* ab. Witzigerweise verbergen sich hinter einigen der Porträts die Programmierer von Bioware, deren Fotos mit dem Grafikprogramm Photoshop stilvoll verfremdet wurden. Für *Baldur's Gate* benutzen die Designer die *Forgotten Realms*-Welt, immerhin die populärste Variante des *AD&D*-Universums. Entsprechend großzügig dimensioniert ist die Spielwelt, die der Spieler betritt. Rund 10.000 Bildschirme groß ist die Umgebung aus Städten, Bergen, Wäldern, verlassenen Ruinen und bedrohlichen Sumpfgebieten, was die Designer dazu zwang, *Baldur's Gate* auf insgesamt fünf CDs zu verteilen. Grund dafür sind die aufwendig gerenderten Grafiken mit 65.000 Farben, die viel Speicherplatz schlucken, da sie nicht aus einzelnen „Kacheln" aufgebaut sind, sondern komplett auf CD gespeichert wurden und bei Bedarf nachgeladen werden. *Baldur's Gate* enthält sogar unterschiedliche Höhenstufen, so daß unsere Heldentruppe auf Berge kraxeln oder in finstere Gruben purzeln kann. Wettereffekte wie Regen und Schnee fehlen ebensowenig wie unterschiedliche Grafiken am Tag und nachts, außerdem

werden alle Zaubersprüche mit sehenswerten Lichteffekten in Szene gesetzt.

100 Stunden Abenteuer

Im Spiel steuern Sie Ihre Party von bis zu sechs Charakteren bequem mit der Maus, wobei es hier verschiedene Modi gibt, die über die Iconleiste am unteren Bildschirmrand ausgewählt werden. Je nach der Charakterklasse ändern sich diese, um beispielsweise schnell einem Dieb das Verstecken im Schatten oder das Entschärfen von Fallen zu ermöglichen. Am wichtigsten sind aber die Buttons für normales Gehen, den Kampf und das Sprechen mit anderen Figuren, von denen es über 100 geben wird. Diese Gespräche (mit deutscher Sprachausgabe) werden Sie sehr oft im Spiel antreffen, wobei es sich manchmal nur um unterhaltsamen Small Talk handelt, meistens aber für einen neuen Auftrag sorgt oder wichtige Hinweise zur Lösung einer Mission gibt. Diese Dialoge funktionieren ähnlich wie in Fallout per Multiple-choice. Auch die über 60 verschiedenen Monster und Bösewichte kommunizieren mit Ihnen, allerdings handelt es sich dabei nur um Provokationen und andere Gemeinheiten. *Baldur's Gate* beginnt nach der Erstellung Ihres Hauptcharakters in der Burg Candlekeep inmitten der Stadt Baldur's Gate (südlich von Waterdeep), wo der Spieler auf seinen Mentor trifft und von diesem in die Wildnis geführt wird. Ihre Aufgabe ist es, die Schwertküste vor einer unheimlichen, noch unbekannten Bedrohung zu schützen. Seit einiger Zeit kommt es im Land zu seltsamen Vorfällen, die vor allem die Gewinnung von Eisen betreffen. Das Material für Schwerter, Rüstungen, aber auch Pflüge und dergleichen wird immer spröder und unbrauchbarer. Ihre Heimat kann sich somit nicht mehr gegen die eindringenden Invasoren aus den Nachbarländern verteidigen, außerdem droht eine Hungersnot, da der Ackerbau fast brachliegt. Eile ist somit angesagt, und der Spieler muß versuchen, erst einmal einen Ansatzpunkt für seine Mission zu finden. Immerhin erhält er Unterstützung von bis zu fünf NPCs, auf die er im Lauf seiner Reise trifft. *Baldur's Gate* ist in sieben große Kapitel eingeteilt, die rund 120 Unterquests enthalten – für lange Herbstnächte dürfte also gesorgt sein. Das Spiel wird nicht-linear verlaufen, und auch die Quests sorgen für verzweigende Handlungsfäden, so daß Sie an keinen festen Ablauf gebunden sind. „Ein normaler Spieler wird mindestens 100 Stunden Spielzeit für *Baldur's Gate* benötigen!", veranschaulicht Producer Doug Avery den Aufwand hinter dem Rollenspiel-Hoffnungsträger.

Da es für den Spieler extrem nervenaufreibend wäre, in den Echtzeit-Kämpfen seine sechs Mann/Frau große Truppe jedesmal von Hand zu plazieren, gibt es eine Reihe von Formationen, die Ihre Gruppe per Mausklick einnimmt. Das erspart viel Frust und sorgt für zusätzliche taktische Elemente. Gekämpft wird ähnlich wie in *Diablo*, außer daß Sie wesentlich mehr Zaubersprüche zur Verfügung haben. Außerdem besitzt jeder Charakter eine eigene Künstliche Intelligenz, die der Spieler aber als Führer der Party überstimmen kann, falls er eine bessere Idee hat. Dabei klicken Sie einfach auf das Bild des gewünschten Charakters am rechten Rand des Bildschirms, und schon haben Sie die Kontrolle über seine Zaubersprüche und das Inventar.



»Ein normaler Spieler wird mindestens 100 Stunden Spielzeit für Baldur's Gate benötigen!«
Doug Avery, Producer

BALDUR'S GATE VS. DIABLO



Die rund 60 verschiedenen Monster in Baldur's Gate entstammen dem AD&D-Universum, während Diablo hier eigene Wege ging und neue Unholde erschuf.



Genau wie in Diablo ändern sich die Grafiken für einen Charakter, wenn Sie ihm eine neue Rüstung oder Waffe geben. Beide Programme verwenden Bitmaps für die Spielfiguren und Monster.



Diese Leiste zeigt die Charaktere Ihrer Party an. Die aktive Figur ist grün umrahmt, verletzte Helden werden mit einem roten Schleier überzogen. In Diablo spielen Sie nur eine Figur, deren Gesundheit anhand einer rot gefüllten Kugel angezeigt wird.



Die Landschaft in *Diablo* ist aus einzelnen „Kacheln" aufgebaut, Baldur's Gate dagegen besteht aus einem Stück. Die gerenderten Grafiken werden nach und nach von den fünf CDs geladen.



Mit einem Klick auf dieses Icon schalten Sie Ihre Party in den Bewegungs-Modus, was bei Diablo mit einem Linksklick in die Umgebung geschieht.





Hier aktivieren Sie den Kampf-Modus, der in Diablo per Rechtsklick auf einen Gegner ausgelöst wird.



Gespräche führen Sie mit einem Klick auf diesen Button. Die Dialoge laufen ähnlich wie in Fallout ab und finden in Diablo als Monolog der wenigen NPCs im Dorf statt.



Hier legen Sie für Krieger die bevorzugte Waffe und Alternativen, für Magier dagegen einige Quick-Spells fest. In Diablo mußten Sie dafür eigens ins Inventar umschalten.



Das Inventar kann aus mehreren Beuteln bestehen, die teilweise über diese Iconleiste schnell erreicht werden, um beispielsweise Schriftrollen zu benutzen. In Diablo aktiviert man ein eigenes Fenster für das Inventar, wobei auch hier einige Fächer immer sichtbar sind.

Durchdachtes Kampfsystem

Sie werden sich jetzt vielleicht fragen, wie das alles in Echtzeit geschehen soll: Die Designer haben eine Pause-Funktion eingebaut, mit der Sie das Spiel während eines Kampfes anhalten dürfen, um für jeden der sechs Charaktere die richtigen Handlungen einzustellen. „Es funktioniert ähnlich wie in *X-COM 3*", erklärt Producer Doug Avery. Nach diesen Einstellungen geht es wieder in Echtzeit weiter, das heißt, daß eine Figur nicht während einer Pause bewegt werden darf. Bioware hält sich hier

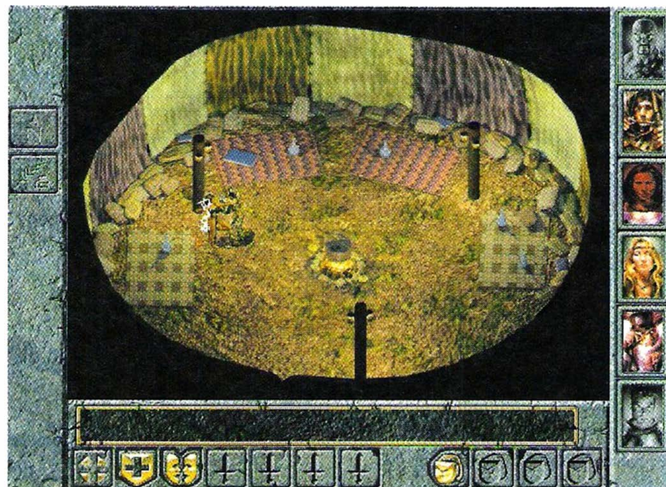
weitgehend an die *AD&D*-Regeln, hat sie aber stellenweise modifizieren müssen, um den Echtzeit-Charakter des Spiels aufrechtzuerhalten. Um mit dem eigenen Charakter elegant kämpfen zu können, dürfen Sie beispielsweise eine Reihe von Quick-Spells einrichten, um den Monsterhorden Blitze oder Feuerbälle um die Ohren zu pusten. Eine wichtige Rolle in den Kämpfen spielt die Moral Ihrer Truppe, die immer wieder abgefragt wird und auf der Erfolg-/Mißerfolg-Statistik des jeweiligen Charakters beruht. Einzelne Faktoren sind zahlenmäßige Über- oder Unterlegenheit, der Gesundheitszustand der Kollegen und das Einstecken beziehungsweise Austeilen von Treffern. Einzig der Spielercharakter ist davon nicht betroffen. „Wir gehen davon aus, daß der Spieler schlau genug ist, vor einer aussichtslosen Situation davonzulaufen", erklärt Doug. „Allerdings könnte das der eine oder andere NPC in seiner Party als Schwäche auffassen", ergänzt er. Wie schon *Fallout* wird auch *Baldur's Gate* kritische Treffer enthalten, die mit entsprechend viel Bildschirmblut angezeigt werden. Ob das für die deutsche Version geändert wird, steht noch nicht endgültig fest.

Baldur's Gate wird sich auf zwei wesentliche Elemente konzentrieren: Story und Kampf. Deshalb haben Bioware so lästige Details wie Hunger oder Durst weggelassen. „*Baldur's Gate* handelt von Heldentaten", erklärt Doug Avery, „also wollen wir nicht dadurch ablenken, daß einer aus der Party aufs Klo muß..." Für ausreichend Schlaf müssen Sie dagegen sorgen, denn das Campen unter freiem Himmel kann durchaus aufregend sein, wie erfahrene Rollenspieler wissen.

Wiedersehen mit alten Bekannten

Viele Unholde ziehen ja die Nacht dem Tag vor, weswegen das Rasten in Tavernen sicherer, aber auch teurer ist. Nicht vernachlässigen sollten Sie die Gesinnung Ihrer Charaktere, da sich diese sowohl auf das Sammeln von Erfahrungspunkten als auch auf das Verhalten der anderen Partymitglieder und NPCs auswirkt. Die Gesinnung der NPCs wird übrigens nicht angezeigt, kann aber mit dem entsprechenden Zauberspruch in Erfahrung gebracht werden – was gemäß den *AD&D*-Regeln so manches Gegenüber aber als Angriff auffaßt. *Baldur's Gate* ist übrigens nicht einfach lieblos in die *Forgotten Realms*-Welt gesetzt, sondern ein lebendiger Teil davon. Deshalb werden Sie immer wieder auf bekannte Gesichter treffen. „Erinnert sich noch jemand an Volo oder Drizzt? Wir haben noch eine Reihe anderer 'Oldies' eingebaut", verrät Doug grinsend.

Ein wichtiger Punkt bei der Programmierung von *Baldur's Gate* war ein Mehrspieler-Modus, der von Anfang an fest eingeplant war. Anders als in *Diablo* geht es hier aber nicht um das massenhafte Niedermetzeln von Monstern oder anderen Spielern, sondern um das Lösen der selben sieben Kapitel wie in der Soloplayer-Variante.



Magier können die Waffen ihrer Gefährten mit Zaubersprüchen verstärken, so daß sie wie hier zusätzlich Blitzschläge austeilen.

Mehrspieler-Modus mit Story

Der große Unterschied ist, daß Sie sich mit bis zu fünf menschlichen Begleitern an die Rettung der Schwertküste heranwagen. Eine wichtige Option erleichtert das Vorankommen, da jeder der Teilnehmer einer Party nach Belieben ein- und aussteigen kann, weil er einfach einen der freien NPCs übernehmen beziehungsweise diesem die Aktionen wieder übertragen darf. Hängen Sie also mal mitten im Spiel, werfen Sie Ihr Modem oder Netzwerk an und suchen einen menschlichen Mitspieler, der in Ihre Party einsteigt und Sie mit neuen Ideen versorgt. Genauso ist es möglich, von Beginn an mit sechs Helden zu arbeiten, wobei jeder seinen Lieblingscharakter basteln darf. Ihre Figur aus einem Solo-Spiel werden Sie nicht benutzen dürfen, was auch unfair wäre. „Stellt Euch vor, ein Level 6-Charakter tritt einer Anfänger-Party bei – das würde die gesamte Balance im Spiel auf den Kopf stellen!", verdeutlicht Doug Avery. Auch in der Mehrspieler-Variante gibt es einen Spielführer, der in den Kämpfen als einziger eine Pause verordnen darf. Dadurch werden die Händel mit Monstern für alle etwas hektischer werden, ansonsten aber gleich bleiben. Obwohl *Baldur's Gate* für *AD&D*-Fans ein gefundenes Fressen zu werden scheint, sollen auch Rollenspiel-Einsteiger und Regelunkundige keine Probleme damit haben. Derzeit liegen die Arbeiten im Zeitplan, so daß wir von einer Veröffentlichung im September ausgehen dürfen.

Florian Stangl ■



Baldur's Gate ist storylastig, aber auch humorvoll. Vielleicht hätte der Ritter bei diesem Gewitter besser seine Stahlrüstung abgelegt?

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bioware
Beginn	April '96
Status	70%
Release	September '98

Vergleichbar mit
Diablo, Fallout

Descent 3

Freiraum

Parallax schlägt zurück: Das Entwicklungsteam Outrage erweitert das bekannte Descent-Konzept um Einsätze im Freien, um der Grafikorgie Forsaken spielerisch das Wasser abzugraben. Wir haben uns eine erste Version angesehen, um auch alle anderen Neuerungen für Sie in Erfahrung zu bringen.

Kann man *Forsaken* mit seinen eigenen Waffen schlagen? Noch mehr Grafikeffekte, noch flüssigere Spielgrafik und noch buntere Levels sind mit der heutigen Technik wohl kaum möglich. Dennoch soll *Descent 3* dem einstigen Tunnel-Primus wieder an die Spitze der rotationsfreudigen 3D-Actionspiele helfen.



Öffnen Sie das Schott am Ende dieses Gangs, so erreichen Sie die Oberfläche.



Der überarbeitete Cockpit-Modus versorgt Sie mit zusätzlichen Informationen.

Das Entwicklungsteam Outrage, die eine Hälfte der einstigen *Descent*-Bastler Parallax, versucht erst gar nicht, den dritten Teil in Richtung *Forsaken* zu trimmen, sondern erweitert schlicht das Tunnelkonzept um Kämpfe auf der Oberfläche von Planeten. „Wir haben dafür eigens eine duale Engine entworfen, die den fließenden Übergang von unterirdischen zu oberirdischen Levels erlaubt", erzählt Associate Producer Raphael Hernandez. Die Hintergrundgeschichte knüpft an den zweiten Teil von *Descent* an, denn der mutige Held von damals ging irgendwo im Weltraum verloren, nachdem er den letzten Robotgegner verschrottet hatte. Er wird glücklicherweise gefunden und gleich wieder an die Front geschickt, weil es in ein paar Minen schon wieder kräftig nach Roboteraufstand riecht. Die subterranen Levels erinnern stilistisch spontan eher an *Descent* als an *Forsaken*, sind aber dem heutigen Stand der Technik angepaßt worden. Die Texturen sind sorgfältiger gezeichnet, die Gegner aus komplexeren Polygonen aufgebaut und die Grafikeffekte der Waffen aufwendiger gestaltet. Daher läuft *Descent 3* generell über Direct3D



»Die neuen Missionen sollen taktisch mehr Herausforderung bieten.«
Raphael Hernandez, Associate Producer

mit den gängigen 3D-Grafikkarten, doch sind auch eine Reihe von nativen Versionen geplant. Der Effekt beim Verlassen eines Tunnels ist verblüffend: Langsam öffnet sich ein mächtiges Schott, dahinter sieht man schon einen Mond und ein paar riesige Gebäude am Horizont auftauchen – und auch die ersten Gegner, versteht sich.

Gegner mit Persönlichkeit

Die Roboter sind eine besondere Erwähnung wert: Sie werden alles andere als fliegende Hindernisse sein, sondern ähnlich dem bei *Descent*-Spielern beliebten Thief Bot (Teil 2) eine eigene Persönlichkeit besitzen. „Der Thief Bot kam bei den Leuten prächtig an", erklärt Raphael, „weil er ein eigenes Verhaltensmuster besaß. Die Spieler nahmen seine Anwesenheit richtig persönlich, und das wollen wir für *Descent 3* ausbauen!" Konkret bedeutet das, daß die Outrage-Designer nicht einfach Unmengen wild ballernder Blechköpfe auf Sie loslassen werden, sondern ein paar leicht zu unterscheidende Roboter, die alle unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. „Der Spieler soll immer das Gefühl haben, daß der Roboter ihn auslacht. Wir bauen den Jungs ein paar ganz nette Tricks ein, die wir in Mehrspieler-Partien gelernt haben", verkündet Raphael. „Es wird also nicht einfach einen neuen Roboter mit neuen Waffen geben, sondern mit wirklich einzigartigen Fähigkeiten." Für mehr Abwechslung werden auch die neuen Levels sorgen, die schon optisch vielfältiger sind. Es gibt Vulkan-Planeten, Wasserwelten und riesige Wüsten-Himmelskörper, deren individuelle Umweltfaktoren wie Tornados oder Gewitter sich auch für das Spiel nutzen lassen. „Zum



Descent 3 führt Sie auch auf die Oberfläche der Planeten, wo Sie auf riesige Gebäude treffen, in die Sie sogar hineinfliegen können.



Descent 3 unterstützt über Direct3D alle gängigen Hardwarebeschleuniger und nutzt diese für reizvolle Spezialeffekte und Farbenspiele.

GRAFIK-ENGINES: FORSAKEN VS. DESCENT 3



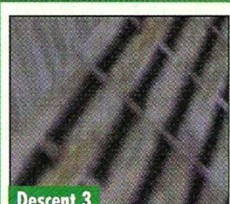


Die brandneue Engine von *Descent 3* ermöglicht den Designern deutlich komplexere Gegner als die von *Forsaken*. Die *Descent*-Roboter sollen auch eine eigene Persönlichkeit besitzen.



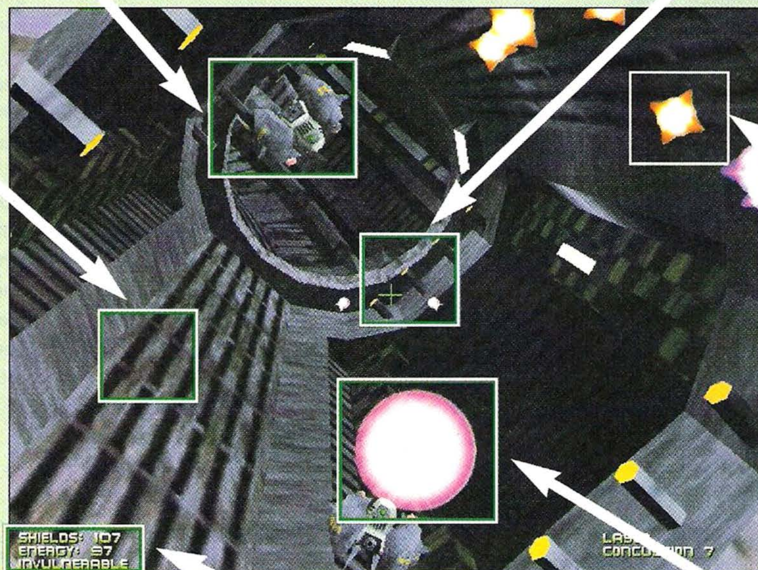


Kleine Fallen, Energietore und automatische Geschütztürme warten in beiden Produkten auf Sie, wobei die grafische Präsentation bei *Forsaken* moderner wirkt.





Die Texturen von *Descent* können ohne weiteres mit *Forsaken* mithalten. Außerdem ermöglicht *Descent 3* erstmals den nahtlosen Übergang von Tunneln zu Planetenoberflächen.







Einzelne Partikeleffekte wie Funken oder Splitter finden Sie in beiden Spielen, wobei auch hier *Forsaken* optisch die Nase vorn hat

Descent 3

SHLD 255
HULL 120

Forsaken

SHIELDS: 107
ENERGY: 97
INVULNERABLE

Die Anzeigen von Schilden und Energiereserven sind in beiden Spielen arg spartanisch. *Descent 3* bietet zusätzlich eine Cockpitsicht mit größeren Anzeigen zu Lasten der Übersicht.





Die Grafikeffekte von *Forsaken* werden in *Descent 3* nicht erreicht, auch wenn die Designer hier noch etwas tunen wollen.

Beispiel kann man auf einen Berg feuern, um Gegner unter dem Gestein zu begraben oder einen neuen Weg zu öffnen", erklärt Hernandez. Zur Zeit probieren die Designer noch an den verschiedenen Möglichkeiten herum, so daß sich hier noch das eine oder andere Feature ändern kann. Auf jeden Fall wird es aber drei verschiedene Schiffe geben, die der Spieler steuern darf, nicht mehr nur eines wie in den Vorgänger-Versionen.



„Der Spieler soll immer das Gefühl haben, daß der Roboter ihn auslacht."
Raphael Hernandez, Associate Producer

Durch die neue Engine, die fließende Übergänge zwischen internen und externen Welten ermöglicht, ändert sich auch das Missionsdesign gewaltig, da die Designer die neuen Möglichkeiten berücksichtigen müssen. Der Spieler kann zum Beispiel in ein Gebäude fliegen, die Fenster zerschießen und dann seine Gegner unter Beschuß nehmen. „*In Descent* 1 und *Descent 2* waren die Missionen immer gleich. Der Spieler mußte die Schlüssel der Reihe nach finden, den Reaktor zerstören und dann flüchten. Das ist jetzt anders", verspricht Raphael Hernandez. In *Descent 3* wird jede Mission völlig andere Ziele besitzen. Die Designer drehen beispielsweise das Konzept der beiden Vorgänger um, indem die Roboter versuchen, den Kernreaktor einer Mine zu zerstören, was der Spieler verhindern muß. Oder Ihre Aufgabe lautet, einen bestimmten Gegner zu zerstören, ohne von anderen Robotern entdeckt zu werden. Auch das Retten von Geiseln steht als Missionsziel auf dem Plan. „Die neuen Missionen sollen taktisch mehr Herausforderung bieten", sagt Hernandez. Deshalb wird es auch eine ganze Reihe neuer Waffen geben, um den aggressiven Maschinen Einhalt zu gebieten. Neben verschiedenen Lasern und Partikelkanonen, die optisch hübsch in Szene gesetzt sind, wartet auch ein imposanter Flammenwerfer auf Sie. Auch hier ist noch keine endgültige Entscheidung gefallen, da die Designer viel Zeit mit dem Testen der einzelnen Komponenten verbringen wollen, bevor eine Waffe fest ins Spiel eingebaut wird. Derzeit sind zehn verschiedene Waffen geplant. Bis die Arbeiten an den 15 Levels und dem umfangreichen Mehrspieler-Modus abgeschlossen sind, wird also noch viel Zeit vergehen. Wir halten Sie weiter auf dem laufenden.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Outrage
Beginn	November '97
Status	Alpha
Release	1. Quartal '99

Vergleichbar mit
Forsaken, Descent 2

Fallout 2

Die wilde 13

Es muß nicht immer Fantasy sein: Daß Rollenspiele auch ohne Orks und Goblins Spaß machen können, bewies Fallout. Wir enthüllen Details über den Nachfolger, der schon in wenigen Monaten erscheinen soll.

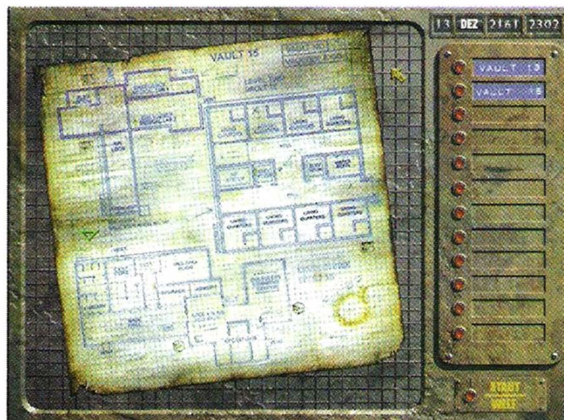
Können Sie sich vorstellen, freiwillig in eine postnukleare Welt zurückzukehren? Wenn Sie auf diese Frage mit „ja" antworten, ist dies entweder nicht ernst gemeint – oder Sie sind wie Heerscharen anderer dem *Fallout*-Fieber verfallen. In heimischen Gefilden gerade erst auf den Markt gebracht, erfreut sich das düstere Rollenspiel jenseits des großen Teichs schon seit längerer Zeit einer großen Beliebtheit. Und diese Zeit wurde von den Schöpfern, wie man das bei einem erfolgreichen Spiel heutzutage ohne prophetische Gabe voraussagen kann, für die Arbeit am Nachfolger genutzt. Inzwischen ist David „Zeb" Cook zum Team gestoßen, ein AD&D-Veteran, der für eine ganze Reihe Module der klassischen Rollenspielserie verantwortlich zeichnete.

Wiedersehen macht Freude

Wenn Sie – vielleicht schon im Oktober diesen Jahres – in die Welt von *Fallout* zurückkehren, werden Sie einige Veränderungen bemerken. Kein Wunder, der Nachfolger spielt rund 80 Jahre später. Der Held des ersten Teils hat sich nach seinen Abenteuern in der Einöde niedergelassen und ein Dorf gegründet. Jetzt existiert er nur noch in der Erinnerung, seine sterblichen Überreste sind strahlensicher verbuddelt, da er an den Spätfolgen radioaktiver Strahlung verstorben ist. Er wird heute fast wie ein Gott verehrt, doch für die Probleme der Bevölkerung muß eine neue Hauptperson her, und diese ist praktischerweise ein direkter Nachfahre der alten.
Nachdem die Bewohner von Vault 13 aus ihrem Loch aus Eisen und Stahl gekrochen sind, um am Tageslicht ein gemütliches kleines Dorf aufzubauen, war in der Wüste anfangs alles eitel Sonnenschein. Doch *Fallout 2* würde seinen Namen nicht verdienen, wenn es mit solcher Gartenzwerg-Beschaulichkeit sein Bewenden hätte. Das Spiel setzt ein, nachdem die Vorräte der Bevölkerung zur Neige gehen. Gleich nach dem Start muß eine Reihe von Prüfungen absolviert werden – damit beweisen Sie der Dorfältesten, daß Sie es wert sind, den heiligen Vault-Anzug Ihres Vorfahren zu tragen. Wenn diese Höhle voller Monster pflichtgemäß absolviert ist, geht's zurück in den Untergrund zu Vault 13, um dort das „Garden of Eden Constuktion Kit" zu holen. Anfangs weiß man noch nicht einmal, wo denn Vault 13 zu finden ist, doch ein umherziehender Händler hat Hinweise parat. Doch trotzdem ist es alles andere als einfach, das begehrte Utensil zu finden. Die Reise führt den Spieler diesmal nicht in den Süden, sondern in den Norden Kaliforniens. Und dann fängt die Story an, sich zu verzweigen...

Altneuspiel

Langsam ist es an der Zeit, sich die politische Situation zu vergegenwärtigen. Die Bürger von Arroyo beispielsweise sind darauf bedacht, sich ihre Gene nicht mit minderwertigen Einflüssen zu verseuchen. Vault City, ein modernes Shady Sands mit ein paar Elementen von Mos Eisley, ist eine einflußreiche und wohlhabende Großmacht, während New Reno die Metropole des Lasters ist. Dies sollte man gut im Hinterkopf behalten, denn im Verlauf des Spiels wird man sich mit einer dieser Mächte gut stellen müssen – und sich teilweise deren Vorstellungen unterordnen. Das beeinflußt dann das Verhältnis zu den anderen Fraktionen. Aber: Wer sich im einen Ort als Wüterich profiliert, ist dort zwar nicht mehr wohlgelitten, kann aber darauf hoffen, daß sich die Nachricht nicht so schnell bis zur Nachbarstadt herumspricht.
Im weiteren Verlauf der Geschichte verzweigt sich einerseits der Handlungsstrang immer filigraner, doch in jedem Fall wird dem Spieler bald nur allzu bewußt werden, daß die eigentliche Bedrohung der Welt nicht von den kleinen Rivalitäten dieser Mächte ausgeht, sondern daß eine viel wichtigere Aufgabe auf ihn wartet...
Schon ein flüchtiger Blick auf die Screenshots zeigt, daß sich an der Engine nicht viel tun wird. Eine





Die Karte wird überarbeitet. Links sehen Sie, wie diese Funktion im ersten Teil gelöst war, rechts eine Karte von Fallout 2. Die Liste mit den Locations am rechten Rand ist weggefallen, damit der Spieler nicht durch Anklicken der Locations alle Geheimnisse entdeckt.

CHARAKTERKÖPFE

Auch in *Fallout 2* wird es wieder ausgefallene und abgedrehte Personen geben. Als kleinen Vorgeschmack stellen wir Ihnen drei davon vor.



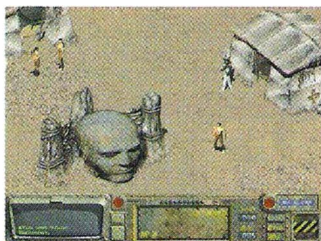
Die Dorfälteste hat gleich zu Beginn des Spiels einen Auftrag bereit.



Nachdem die Mutanten keinen Meister mehr haben, ist es in der Wüste trist für sie geworden. Supermutant Marcus ist deprimiert.



Als Chemiker in New Reno hat Myron ein paar nette Stoffe für den Spieler auf Lager.



Das Dorf, in dem das Spiel beginnt. Das Interface ist mit dem des ersten Teils identisch.

Reihe kleiner, aber feiner Änderungen soll *Fallout 2* davor bewahren, als Fallout anderthalb oder Add-on im Vollpreisgewand zu enden.

Revolution? Lieber nicht!

Da wäre zum ersten die Karte, die nun keine Obergrenze für Locations mehr kennt.
Der Nutzen liegt auf der Hand: Schon von Haus aus könnte die Welt größer sein und sich obendrein durch Downloads oder Addons nachträglich noch vergrößern lassen. Außerdem gibt die Karte nicht von vornherein all ihre Geheimnisse preis. Und der Übersicht dienlich ist, daß an der Karte die Tageszeit durch eine kleine Grafik dargestellt wird.
Stärker auf den Spielfluß wird sich die Aufwertung der Rolle der Nichtspielercharaktere auswirken. Schon bisher schlossen sich diese von Zeit zu Zeit dem Spieler an, doch der Austausch von Ausrüstungsgegenständen war träge. Statt des umständlichen Verkaufens innerhalb der Party kann man künftig alles bequem hin- und herschieben. Vor allem aber sollen nun alle NSCs eine viel ausgeprägtere Persönlichkeit haben. So wird ein gerissener Dieb auf ganz andere Weise nützlich sein als ein Wissenschaftler – während sich der eine auf Schlösser versteht, fallen dem anderen technische Problemlösungen leichter. Daß sich die beiden auch im Kampf unterschiedlich verhalten werden, ist nur konsequent. Ein Feigling oder ein vernünftiger Verletzter neigen eher zum Davonlaufen als ein kraftstrotzender Draufgänger. Ein mittleres Geheimnis machen die Designer aus dem Auto, das der Spieler im Laufe seiner Reise finden wird. Der Nutzen der Karosse im Stil der 50er Jahre erweist sich erst, wenn sie repariert ist. Weite Strecken lassen sich damit nicht nur schneller zurücklegen, sondern vor allem sicherer. Unliebsame Begegnungen am Wegesrand mit nachfolgendem Überfall gehören damit der Vergangenheit an, und im Kofferraum finden auch reichhaltigste Abenteurerausrüstungen Platz. Stichwort Ausrüstung: In Fallout 2 können Waffen im Laufe des Spiels aufgerüstet werden und, besser noch, Waffen werden sich kombinieren lassen. Das könnte zum Beispiel so aussehen, daß man Granaten ins Maschinengewehr steckt, um besonders heftig feuern zu können.

Andreas Lober ■

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Interplay
Beginn	3. Quartal '97
Status	65%
Release	September '98

Vergleichbar mit
Fallout, Dark Sun

PSYCHOANALYSE

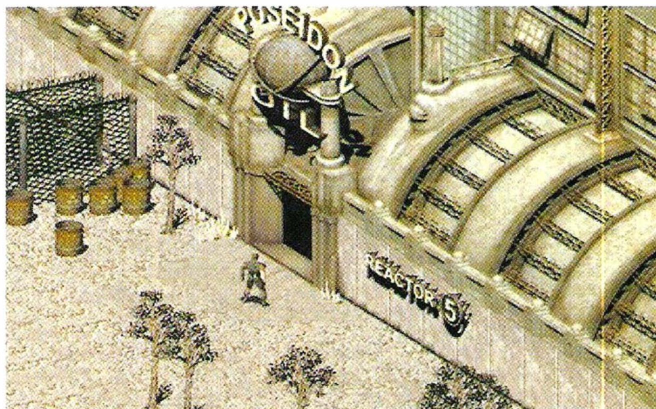
In *Fallout 2* sollen die NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere), die sich der Party angeschlossen haben, viel individuellere Verhaltensweisen an den Tag legen. Dabei spielen verschiedene Faktoren eine Rolle. Die einzelnen Schritte, die das Programm abarbeitet, sind die folgenden:

Charakterprofil wird überprüft:
- Ist der NSC draufgängerisch, erhöht sich die Chance, daß er angreift.
- Ist der NSC feige, wird der Parameter für die Flucht erhöht.

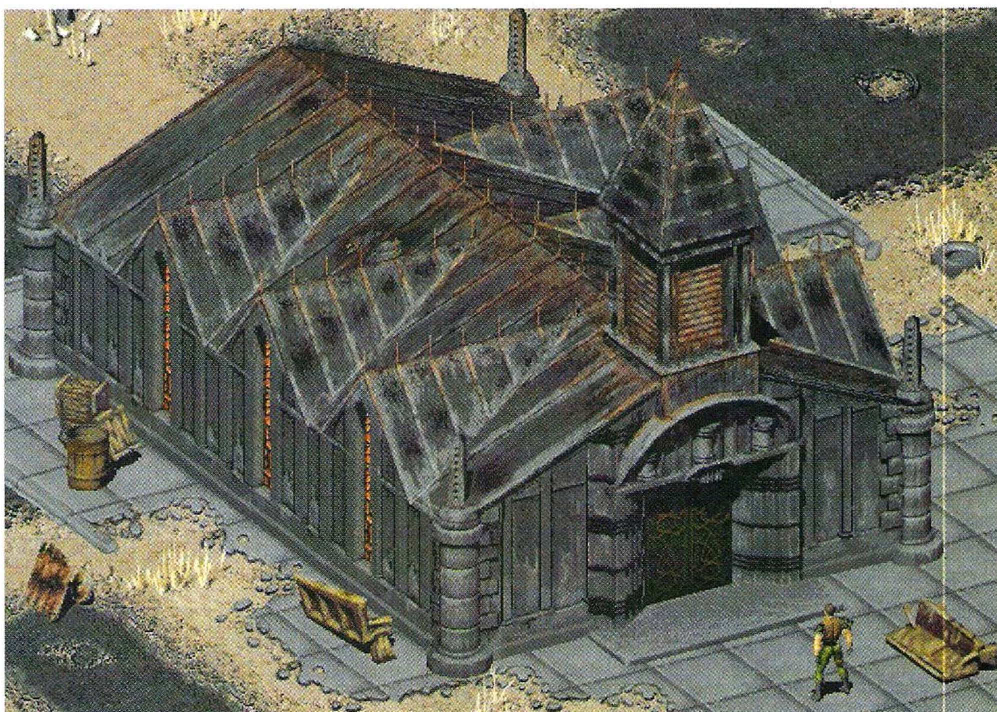
Gesundheitszustand wird überprüft
- Ist der NSC putzmunter, so wird die Wahrscheinlichkeit für einen Angriff erhöht.
- Ist der NSC bereits verletzt, wird der Zähler für Flucht größer.

Feind wird analysiert
- Handelt es sich um einen schwachen Feind, wird die Zahl für eine Attacke erhöht.
- Ist der Feind stark, wird der Wert fürs Davonlaufen erhöht.

Am Ende werden die Werte für Angriff und Flucht verglichen, danach richtet sich dann das Verhalten des Begleiters.



Dieses Gebäude sieht von außen recht verlassen aus. Aller Erfahrung nach dürfte sich dieser Eindruck im Inneren jedoch nicht bestätigen.


Welche Rolle diese Kirche in der Geschichte spielt, ist noch nicht bekannt. Der Screenshot zeigt aber deutlich die neue Engine.

Anachronox – Im Gespräch mit Producer Tom Hall

Zeitspiel

Tom Hall ist einer der Paradiesvögel der Spielebranche. Er ist eine illustre Mischung aus Lausbub, Gigolo und Genie, der mit Anachronox einen ebenso bunten Genremix entwickelt, der am besten als 3D-Action-Adventure-Rollenspiel-Konglomerat zu beschreiben ist. Obwohl sich Tom bisher stets sehr bedeckt hielt, was Anachronox betrifft, konnten wir ihm die ersten echten Informationen zum Gameplay entlocken.

Geheimnisse sind dazu da, gelüftet zu werden. *Anachronox* ist eines der großen Geheimnisse der Spielebranche, das seit mehr als einem Jahr im Verborgenen schlummerte. Angekündigt ist das Spiel schon lange, doch keiner wußte bislang etwas damit anzufangen. Ion Storm war mit Äußerungen mehr als zurückhaltend, und auch Producer Tom Hall wehrte jeden Versuch ab, ein paar Informationen zu ergattern. Bis Anfang Mai. Endlich ließ sich Tom erweichen, etwas über die Story und das Spieldesign zu erzählen, obwohl er sich immer noch weigert, eine aktuelle Version zu zeigen. Die Vorsicht scheint begründet: „Ich habe so viele Ideen in *Anachronox* umgesetzt, die ich mir einfach nicht von irgend jemandem klauen lassen will", sagt er zu Beginn unseres Gesprächs. Tom Hall hat die besten Zutaten aus mehreren derzeit angesagten Genres zusammengeworfen, kräftig umgerührt und läßt das Ganze derzeit von seinem 18-köpfigen Team köcheln. Tom beschreibt sein Spiel als „Third-Person-Science-fiction-Roleplaying-Game", was soviel bedeutet wie ein großer Teil *Tomb Raider*, ein Schuß *Mario 64*, ein kleiner Teil klassisches Adventure und eine kräftige Prise Rollenspiel à la *Final Fantasy 7*. „Der Spieler kann das Gelände genauso erforschen wie in Tomb Raider oder Mario", erklärt Tom und ergänzt, daß *Anachronox* aber keine einfache Kopie dieser beiden Superhits sei. „Es ist nur ein Element, das ich verwendet habe, weil die Leute es zu mögen scheinen und damit klarkommen", sagt er ergänzend. Die Kämpfe erinnern dagegen an *Final Fantasy 7*, werden aber mit der selben Grafik-Engine wie der Rest des Spiels gezeigt, so daß kein Bruch entsteht, was ja beim Squaresoft-Produkt der Fall ist. Ausgangspunkt des Spiels ist die Stadt Anachronox, die in einem riesigen „Sender" schwebt. Diese Sender wurden rund 300 Jahre vor der Spielzeit entdeckt und nach einigen unschönen Unfällen schließlich als gigantische Transmitter verwendet, um den Handel in unserer Galaxis voranzutreiben. Sender 1, der größte von ihnen, beheimatet die Metropole *Anachronox*, die dem Vermuten nach einst als Quarantäne-Station für eine außerirdische Rasse gedient haben soll.

Retter des Universums

Diese unglücklichen Aliens litten an einer unheimlichen, unheilbaren Krankheit aus uralten Zeiten, die irgendwie mit den Geschehnissen der Gegenwart zusammenhängen soll. Der Spieler schlüpft nämlich unter anderem in die Rolle von Sylvester „Sly" Boots, der zusammen mit fünf Gefährten das gesamte Universum retten muß. Unbekannte Kräfte manipulieren das Raum-



Sylvester „Sly" Boots und seine an Lara Croft erinnernde Ex-Freundin sind Tom Halls Hauptdarsteller in Anachronox. Sie ergeben ein schlagkräftiges Team, das aber im Lauf des Spiels dringend Verstärkung benötigt und diese auch findet.

Zeit-Gefüge und sorgen dafür, daß sich das Universum in sich selbst faltet und alles Leben ausgelöscht wird. „Das Spiel und die Stadt heißen deswegen *Anachronox*, weil ein Anachronismus bekanntlich etwas ist, daß aus der Vergangenheit übriggeblieben ist und irgendwie nicht in die Gegenwart paßt", orakelt Tom Hall, „und genau das ist es, was den Spieler erwartet." Die als ausgestorben geltenden Aliens waren wahre technische Meister, deren Erzeugnisse immer wieder als Artefakte in der Galaxis gefunden werden. Möglicherweise sind sie es auch, die für den Untergang des Universums sorgen – anhand ihrer überlegenen Technik („Mysterium Technology" genannt, kurz „MysTech") hätten sie die Möglichkeit dazu. Ob diese fremdartige Rasse wirklich noch existiert und ob sie etwas mit der nahenden Katastrophe zu tun hat, muß der Spieler herausfinden.



»Sobald der Spieler glaubt, wir würden ihn nicht mehr fordern, lassen wir es nochmal richtig krachen!«
Tom Hall, Producer

Nicht-linearer Spielablauf

Der Spieler steuert in *Anachronox* nicht nur die Figur von Sylvester Boots, sondern bis zu drei Personen aus der maximal siebenköpfigen Truppe. Weitere Mitglieder des Teams sind so illustre Gestalten wie ein trotteliger Roboter, eine schlagfertige Söldnerin und alte Flamme Slys und ein Hologramm. Direkt übernommen wird jeweils eine Figur, die anderen folgen diesem Führer dann entsprechend. Ähnlich dem Fantasy-Rollenspiel *Final Fantasy 7* von Squaresoft steuert der Spieler diese drei Charaktere auch in den Kämpfen, die teilweise in Echtzeit ablaufen, größtenteils aber rundenbasiert sind. „Wie das funktioniert, will ich noch nicht verraten", blockt Tom jede Frage ab, „weil wir dazu ein spezielles Interface entwerfen mußten, das bislang einzigartig ist und auch erstmal bleiben soll."

Für *Anachronox* verwendet Tom Hall ebenfalls die leicht modifizierte 3D-Engine von *Quake 2*, wobei hier noch stärker als in *Daikatana* von der Möglichkeit der elegant schwebenden Kameras Gebrauch gemacht wird. Dafür werden spezielle Punkte im Spiel bestimmt, an denen die Perspektive des Spielers in eleganten Schwenks geändert wird, um das Geschehen übersichtlicher darzustellen. Trotzdem kann sich das mutige Grüppchen der so unterschiedlichen Retter des Universums völlig frei in den großräumig angelegten, insgesamt 168 Levels bewegen. „Das Spiel wird völlig nicht-linear verlaufen", kündigt Tom an. „Natürlich muß der Spieler bestimmte Aufgaben lösen, doch wie und wann er das tut, bleibt größtenteils ihm überlassen. Es gibt für jedes Problem verschiedene Lösungen." Wie auch in *Daikatana* werden wichtige Ereignisse anhand von mit der 3D-Engine dargestellten Filmen gezeigt, ebenso kleine Hilfestellungen, falls der Spieler wichtige Informationen übersehen sollte. „Das war nötig, weil die Welt von *Anachronox* einfach zu groß und zu komplex ist, um den Spieler völlig alleine zu lassen", sagt Tom Hall. „Außerdem können wir so dem Spieler zu Beginn eines neuen Abschnitts sagen, was zu tun ist, ohne das Spiel durch gefilmte Videos oder so auseinanderzureißen."



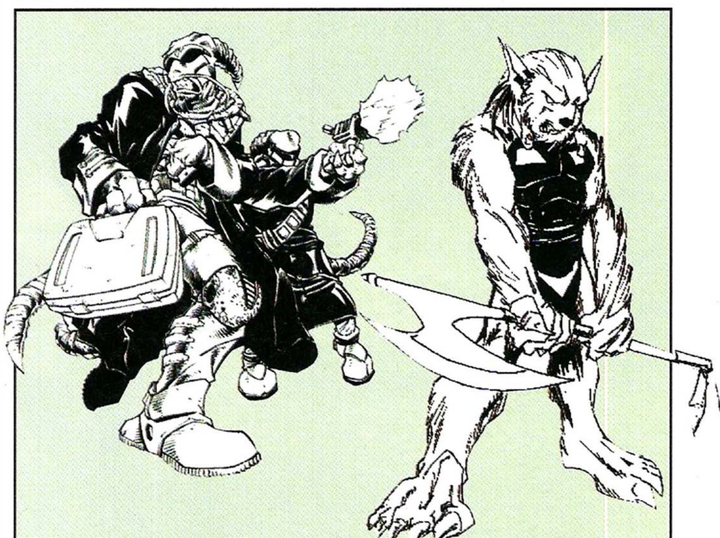
»Ich habe so viele Ideen in Anachronox umgesetzt, die ich mir einfach nicht von irgend jemandem klauen lassen will!«
Tom Hall, Producer

Viel Zeit fürs Feintuning

Eine der reizvollsten Möglichkeiten in Anachronox ist, sich mit Hilfe des sogenannten „Modular Elementor Weapon System" neue Waffen zu basteln. „Das hängt mit den Artefakten dieser Aliens zusammen", erläutert Tom Hall, „denn vieles, was sie an Technlogie hinterlassen haben, wurde nie ganz enträtselt. Der Spieler kann dann selbst forschen und ausprobieren." Auf die Gefahr hin, daß manche dieser selbstentwickelten Objekte auch eher unangenehme Eigenschaften aufweisen können. Genau deswegen wird *Anachronox* erst Anfang nächsten Jahres erscheinen. „Die Grafik ist zu 80% fertig, ebenso das eigentliche Spieldesign, doch das Ausbalancieren des Gameplays wird noch lange dauern", erklärt Tom. „Deswegen verwenden wir auch die *Quake 2*-Engine, weil ich viel Zeit für das perfekte Abstimmen des Gameplays will." Da ein Deathmatch-Modus im Netzwerk fest eingeplant ist, wird dieser Faktor umso wichtiger. „Mir ist klar, daß *Anachronox* – trotz vieler Grafikeffekte und so – die Leute nicht wegen der Technik interessiert – die ist ja bekannt. Es ist vielmehr das völlig neue Spiel- und das einzigartige Leveldesign, das den Leuten gefallen wird." Das Leveldesign wird im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen nämlich nicht einfach nur auf immer komplexeren Landschaften und Puzzles beruhen, sondern den Spieler auf eine Achterbahnfahrt einladen. „Ja, es ist wie ein guter Kinofilm, bei dem dramatische Momente mit eher ruhigeren Passagen abwechseln, um mehr Dynamik zu erzeugen. Sobald der Spieler glaubt, wir würden ihn nicht mehr fordern, lassen wir es nochmal richtig krachen!" Bei über 168 Levels und rund 190 verschiedenen Monstern sowie fast 450 NPCs haben Tom Hall und sein Team noch viel zu tun, um bis zum ersten Quartal 1999 fertig zu werden.

Florian Stangl ■

ALIEN-PARADE



Tom Hall hat seiner Fantasie freien Lauf gelassen und mit Anachronox ein Universum erschaffen, das kaum skurriler sein könnte. Alle möglichen Gestalten warten dort auf den Spieler, die irgendwie seltsam vertraut und gleichzeitig unwirklich erscheinen. Da Tom sich weiter beharrlich weigert, Screenshots zu veröffentlichen, zeigen wir Ihnen vorab eine kleine Auswahl der insgesamt 450 NPCs und 190 Monstern, die in Anachronox auf Sie warten.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ion Storm
Beginn	Juni '97
Status	50%
Release	1. Quartal '99

Vergleichbar mit
Tomb Raider, Final Fantasy 7

Über-Siedler

Ob jung oder alt, ob männlich oder weiblich, ob Deutsche, Japaner oder Amerikaner – alle lieben sie: Die Siedler von Blue Byte. Nachdem PC Games in der Ausgabe 6/98 bereits vorab die wichtigsten Features des dritten Teils enthüllt hat, gehen wir diesmal in aller Ausführlichkeit auf sämtliche Details des Aufbaustrategie-Hits ein.



Die Pyramide der Ägypter gehört zu den neuen Spezialgebäuden. Welche Funktion diese Anlagen in Die Siedler 3 haben, will Blue Byte erst in einigen Monaten bekanntgeben.



Wie schon in Die Siedler 2 wurden alle Aktionen Ihrer Untertanen mit viel Liebe für Details animiert, wie das Beispiel des Holzfällers (rechts oben) zeigt.

Mit einer feierlichen Geste startet *Siedler*-„Erfinder" Volker Wertich die Alpha-Version, was rund 50 knuffige Kerlchen auf dem Bildschirm veranlaßt, aus einem Hauptgebäude zu brodeln und sich in alle Himmelsrichtungen zu verteilen. Man weiß gar nicht, wo man zuerst hingucken soll: Possierliche Helfer schleppen Schweinebauchhälften und Mehlsäcke durch die Gegend, hämmern und mauern auf Baustellen, schieben Brotlaibe in den Backofen, verwursten Schweine, fällen Bäume oder patrouillieren mit gezücktem Schwert an der Grenze des Reichs. *Die Siedler 3* live: Erstmals gewährt der Ober-Siedler zwei handverlesenen deutschen Journalisten einen Einblick in eine spielbare Version „seines" Spiels. Zeit wird's: Denn seit der kommentarlosen Veröffentlichung einiger Screenshots kurz vor Weihnachten letzten Jahres hat Blue Byte – sicherlich nicht zuletzt wegen Sunflowers' *Anno 1602* – eine Art „Nachrichtensperre" rund um das Thema *Die Siedler 3* verhängt. Keine Informationen, keine Bilder, keine Interviews. Seit wir in der vergangenen Ausgabe einige *Siedler 3*-Geheimnisse preisgegeben haben, wurde unsere Hotline mit Wann-kommt's-endlich?-Anfragen förmlich überrollt. Kein Wunder angesichts der immensen Verbreitung der beiden Vorgänger: Auf einer Million PCs, Amigas und Macintoshs sind Blue Bytes *Siedler* (Teil 1 und 2) in den vergangenen Jahren heimisch geworden – und zwar rund um den Globus. Anläßlich der E3 in Atlanta wird *Die Siedler 3* zum ersten Mal dem Fachpublikum präsentiert. Wir durften die dort gezeigte Version schon Mitte Mai begutachten und klären Sie über die Besonderheiten dieser Kreuzung aus Wirtschaftssimulation, Aufbau- und Echtzeitstrategie auf.

Die Verwandtschaft zur *Siedler*-Familie kann auch Folge 3 nicht verhehlen, obwohl massive Änderungen am Spielprinzip vorgenommen wurden (was nebenbei bemerkt von der mittlerweile abgewanderten *Siedler 2*-Mannschaft durchaus kritisch gesehen wird). Grundidee: Ausgehend von einem Lagerhaus und einer Handvoll Siedler, sollen Sie eine Kolonie in einer mittelalterlichen Umgebung etablieren, die sich selbst mit Nahrung (Brot, Fische, Schinken) versorgt und sich gegen mißgünstige Anrainer zur Wehr setzt.



Torsten Hess
Wer als Diplomarbeit ein Grafik-Adventure auf die Beine stellt, verrät eine gewisse Sympathie für Computerspiele: *Die Siedler 3*-Projektleiter Torsten Hess hat unter anderem den Grafik-Stil der Animationen entwickelt.

Und das klappt nur mit ausgetüftelten Wirtschaftskreisläufen, in denen weder zuviel noch zuwenig produziert wird. Einfaches Beispiel: Der Holzfäller beschafft Stämme, die zum Sägewerk gebracht und dort zu Brettern weiterverarbeitet werden. Derlei Planken brauchen Ihre Siedler für den Bau von Häusern, Schiffen und die Werkzeug-Herstellung. Bereits in dieser einfachen Kette kann es Probleme geben, falls die Holzfäller schneller abholzen, als der Förster mit dem Pflanzen junger Bäume nachkommt. Bei zu wenigen Holzfällern dreht der Schreiner im Sägewerk Däumchen,

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Nachdem Blue Byte keine Screenshots von der Benutzeroberfläche freigibt, zeigen wir Ihnen anhand einer Rekonstruktion, wie das Interface aussehen wird (basierend auf der aktuellen Version).



1 Die Minimap
Der Nebel des Krieges sorgt dafür, daß Sie nur jene Regionen sehen, in denen Ihre eigenen Truppen präsent sind.

2 Produktionsgebäude
Dazu gehören alle Betriebe des produzierenden Gewerbes, darunter Holzfäller, Steinmetz, Sägewerk, Schmieden und Erzschmelzen.

3 Nahrungsmittel
Damit Ihre Untertanen was zu beißen haben, brauchen Sie Fischerhütten, Jagdhäuser, Bäckereien und Fleischereien.

4 Militärische Gebäude
Kasernen, Wachtürme und Burgen werden in diesem Menü ausgewählt.

5 Spezialgebäude
Über den Inhalt dieses Menüs schweigt sich Blue Byte noch aus.

e-Mail-System
Um die Informationsflut und den Fenster-Wust des Vorgängers zu vermeiden, werden die Nachrichten jetzt nach Themen sortiert. Auf diese Weise haben Sie jederzeit Zugriff auf jene Infos, die Sie gerade benötigen.

6 Kampf
Angriff auf eines Ihrer Gebäude, gewonnene/verlorene Gefechte usw.

7 Bodenschätze
Rohstoff-Fund (Kohle, Gold, Eisenerz) durch einen Geologen, Bergwerk ist ausgebeutet usw.

8 Handel
Konkurrent schlägt Ihnen einen Tauschhandel vor, lehnt Ihr Angebot ab usw.

9 Spezialgebäude
Wird von Blue Byte erst kurz vor dem Release bekanntgegeben.

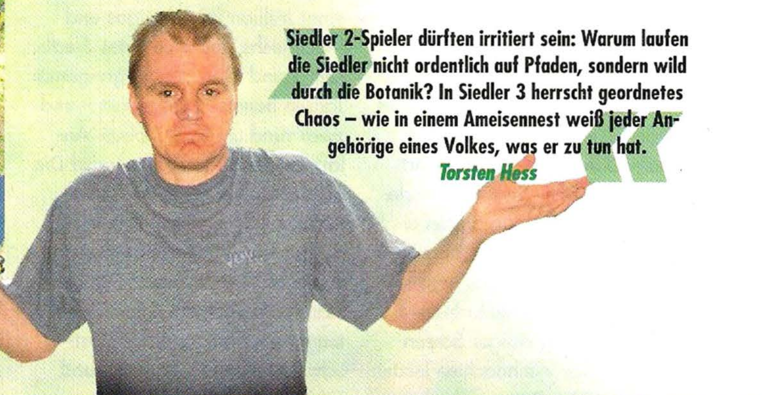


Besetzt man ein militärisches Gebäude der Konkurrenz, gehen die umliegenden Anlagen nicht mehr in Flammen auf.
Torsten Hess

was wiederum den Häuserbau verzögert. Werden hingegen mehr Bretter produziert als benötigt, stapeln sich die Latten vor dem Sägewerk und verschwenden bald wertvollen Lagerraum. Da muß sorgfältig abgewogen werden zwischen dem zwingend notwendigen Erweitern des Hoheitsgebietes und einer möglichst hohen Auslastung der vorhandenen Betriebe.

So entstehen neue Handwerker

Typisch *Die Siedler:* Stundenlang kann man den Untertanen beim geschäftigen Werkeln zusehen – die Animationen sind aber auch wirklich zu drollig, und das Spieldesign läßt übertriebene Hektik gar nicht erst aufkommen. Damit ist jetzt weitgehend Schluß: Nicht zuletzt wegen vieler Online-Features



Siedler 2-Spieler dürften irritiert sein: Warum laufen die Siedler nicht ordentlich auf Pfaden, sondern wild durch die Botanik? In Siedler 3 herrscht geordnetes Chaos – wie in einem Ameisennest weiß jeder Angehörige eines Volkes, was er zu tun hat.
Torsten Hess

Zusätzliche Bürger bekommt man durch den Bau solcher Wohnhäuser. Gebäude und Landschaft sind jetzt durchweg gerendert, genauso wie die einzelnen Figuren. Außerdem werden Auflösungen bis 1.024x768 Bildpunkte unterstützt.
Torsten Hess





So war es bisher: Zwischen jeweils zwei Knotenpunkten sorgte ein Bote dafür, daß die Waren von einer Eckfahne zur anderen gelangen. Bei Die Siedler 3 werden die Produkte schnurstracks zum Ziel befördert – ohne Umwege und Zwischenstationen.
Volker Wertich



(dazu später mehr) sieht das neue Konzept eine drastische Verkürzung der Spielzeit pro Mission vor – das abendfüllende Aufbauen einer einzigen Kolonie wird es nur noch in Ausnahmefällen geben. Vorgänge wie der Bau von Häusern, das Beliefern der Betriebe oder das Herstellen von Waffen laufen nun entschieden schneller ab. Weitere Besonderheit: Während zusätzliche Siedler bis dato automatisch im Hauptgebäude „entstanden" sind, brauchen Sie dafür neuerdings Wohnhäuser, die es in drei Ausführungen unterschiedlicher Größe gibt. Für jeden Handwerksbetrieb und jedes landwirtschaftliche Gebäude müssen Sie einen Zivilisten entbehren. Sobald Sie also eine Bäckerei fertiggestellt haben, mutiert einer Ihrer Bürger automatisch zum Bäcker – ein Nudelholz vorausgesetzt. Auf ähnliche Weise gesellen sich Jäger, Müller, Schiffsbauer, Fleischer, Bauern und Bergwerks-Arbeiter zu Ihnen. Im Siedler-Land ist Arbeitslosigkeit ein Fremdwort: Wer nichts zu tun hat, wird für den Transport von Waren herangezogen oder hilft beim Bau neuer Häuser mit. Die Errichtung von Bauwerken gestaltet sich denkbar unkompliziert: Einfach den Gebäude-Typ aus der Menüleiste wählen und eines der angebotenen Grundstücke anklicken. Sobald ein Baumeister das Gelände planiert hat, rücken die Maurer an und fügen die Bretter und Steine zusammen. Die Baustellen werden übrigens in der Reihenfolge der Aufträge bedient. Wenn man angegriffen wird und möglichst rasch einen Wachturm fertigstellen muß, darf man auch die Prioritäten ändern und alle verfügbaren Maurer zu einem bestimmten Grundstück schicken. Prinzipiell gilt: Je mehr Arbeiter an der Entstehung eines Gebäudes beteiligt sind, desto schneller geht's.



Die römischen Bogenschützen (unten) geben ihren Kollegen auf dem Schlachtfeld Feuerschutz. An den Helmen erkennen Sie den militärischen Rang der Soldaten.



Zu jedem Betrieb gehört eine solche Fahne. Von dort werden die produzierten Waren abgeholt.
Volker Wertich

Unser Ziel war es, Waren und Figuren nicht mehr in den Gebäuden zu verstecken, sondern soviel wie möglich davon zu zeigen. Deshalb können Sie nun ins Lager hineingucken und bekommen die darin aufbewahrten Gegenstände angezeigt, ohne vorher ein Fenster aufrufen zu müssen. Weil in jedes Lagerhaus nur insgesamt 40 Waren (Nahrungsmittel, Werkzeuge, Waffen) passen, wird man zum Bau zusätzlicher Depots gezwungen.
Volker Wertich

Platz da!

Um Platz für die Siedler zu schaffen, erweitert man das Areal durch den Bau militärischer Anlagen in Grenznähe. Der Haken: Zu Beginn einer Mission ist der größte Teil der Karte durch den Nebel des Krieges („Fog of War") verdeckt, wie man ihn aus den meisten Echtzeit-Strategiespielen kennt: Sie sehen also nur jene Regionen, in denen Ihre Gebäude und Untertanen präsent sind. Wenn Sie Ihre Jungs aus einem Gebiet abziehen, legt sich der Nebel des Krieges über diese Stelle und gibt lediglich den Blick auf die Landschaft frei; Aktionen der Konkurrenz bleiben Ihnen also verborgen. Wenn Sie nach einer Viertelstunde wieder einen Blick darauf werfen, kann es passieren, daß der dortige Wald zwischenzeitlich abgeholzt wurde oder Ihr Gegenspieler massive Truppen stationiert hat. Damit Sie nicht versehentlich in die „falsche" Richtung expandieren, sollten Sie die Umgebung zunächst von einem Erkunder auskundschaften lassen. Durch die Errichtung von Wachtürmen behalten Sie Ihr Umfeld im Auge.

PC Games-Leser erfuhren es als erste: Das Wege-System, elementarer Bestandteil der beiden Vorgänger, spielt beim dritten Teil faktisch keine Rolle mehr. Die Beförderung der Erzeugnisse von einem Abschnitt zum anderen entfällt. Zu jedem Gebäude gehört aber nach wie vor eine „Kreuzung" (gekennzeichnet durch eine Flagge), an der die Materialien zwischengelagert werden. Von dort werden die Produkte abgeholt und auf direktem Wege zur Endstation gebracht. Die Boten besorgen sich die Baumaterialien also vom Sägewerk beziehungsweise vom Steinbruch und transportieren sie schnurstracks zur Baustelle. Dabei wird stets die schnellste Route gewählt, was nicht zwangsläufig gleichbedeutend sein muß mit dem kürzesten Weg – schließlich haben die Steigungen der Landschaft immer noch erheblichen Einfluß darauf, mit welchem Tempo die Siedler vorwärtskommen. Werden bestimmte Routen häufiger genutzt, entstehen mit der Zeit regelrechte „Trampelpfade", auf denen die Gehilfen etwas zügiger marschieren. Typische Beispiele wären der Weg vom Goldbergwerk zur Münzprägerei oder die Strecke vom Bauernhof zur nächstgelegenen Mühle.

Volker Wertich
Er hat die Siedler erfunden: Den ersten Teil (erschien 1994 für Amiga und PC) hat Volker Wertich quasi im Alleingang programmiert, während die Fortsetzung ohne seine Mitwirkung entstand. Seit über einem Jahr bastelt der Programmierer und Spieledesigner an *Die Siedler 3*.


Der „Nebel des Krieges" zeigt Ihnen zwar die Landschaft, nicht aber die Vorgänge im abgedunkelten Bereich – einer der auffälligsten Unterschiede zu Die Siedler 2.

Wichtige Routen, die Ihr gesamtes Reich durchziehen, können auf Wunsch asphaltiert werden.

Walk like an egyptian

Zugunsten der Abwechslung wurden die *Siedler 2*-Wikinger und -Afrikaner in Rente geschickt und durch Ägypter ersetzt, die mit Römern und Asiaten um die Vorherrschaft kämpfen. Die Gruppen unterscheiden sich nicht nur durch den Grafik-Stil der Figuren und Gebäude: Während die Römer beispielsweise Wein anbauen, sind die Ägypter als einzige in der Lage, Edelsteine aus dem Gestein zu schlagen. Zu jedem der drei Völker gehört eine Kampagne mit insgesamt acht bis zehn Missionen, woraus sich eine Gesamt-Anzahl von rund 25 Einsätzen errechnet; hinzu kommen außerdem fünf Tutorial-Missionen, die Ihnen Spielprinzip und Steuerung näherbringen. Bis auf ganz wenige Ausnahmen (Brunnen, Eselzucht) werden alle *Die Siedler 2*-Features auch in der Fortsetzung zu finden sein. Warum kein Brunnen? Das Gebäude hat keine Daseinsberechtigung mehr, weil Ihre Siedler das Wasser nun direkt aus den Flüssen und Seen entnehmen. Das Prozedere zur Gewinnung von Eisenerz, Gold und Kohle blieb hingegen unverändert: Geologen schwärmen aus und untersuchen das Gestein nach Rohstoff-Vorkommen. Werden die Experten fündig, konstruiert man ein entsprechendes Bergwerk und baut das Material ab, das anschließend in Münzprägereien, Eisenschmelzen und Schmieden weiterverarbeitet wird. Interessantes Detail am Rande: Ungeachtet der überdurchschnittlich hohen Frauen-Quote unter den Siedler-Fans wird es keine weiblichen Siedler-Figuren geben. „Wir können die *Siedler*-Frauen ja schlecht an den Herd stellen. Es müßte Siedler-Bäckerinnen, Siedler-Fischerinnen und Siedler-Bäuerinnen geben, was dem doppelten Aufwand an Animationen gleichkommt. Das ist zeitlich einfach nicht zu schaffen...", gibt Volker Wertich zu bedenken.

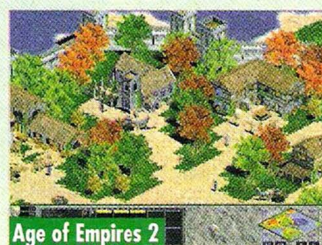
Kämpfe in Echtzeit

Ihre Armee ist nicht nur für die Verteidigung des Landes zuständig, sondern greift auf Befehl auch die Festungen und Türme mißliebiger Nachbarn an. Erstmals in einem Spiel der *Siedler*-Reihe wird es möglich sein, die Soldaten in *Command & Conquer*-Manier zu befehligen: Rahmen um eine Gruppe von Kriegern aufziehen, Gegner anklicken, fertig. Dadurch entfällt das umständliche, indirekte Einstellen der militärischen Aktionen in diversen Menüs. Damit Sie sich nicht um jede Kleinigkeit selbst kümmern müssen, können Sie einzelnen Kämpfern bestimmte Vorgaben zuweisen. Dazu gehören das automatische Verteidigen im Angriffsfall, das Verfolgen von Eindringlingen und die Patrouille zwi-

DIE TOP-HITS IM VERGLEICH

	Anno 1602	Age of Empires 2	Die Siedler 2 Gold-Edition	Die Siedler 3
Auflösungen:				
640x480	Ja	Ja	Ja	Ja
800x600	Ja	Ja	Ja	Ja
1.024x768	Ja	Ja	Ja	Ja
Zoomstufen	3	1	2	1
Perspektiven	4	1	1	1
Farbtiefe	256 Farben	256 Farben	256 Farben	65.000 Farben (HiColor)
Ansicht	Isometrisch	Isometrisch	Isometrisch, 3D-Landschaft, Gouraud-Shading	Isometrisch, 3D-Landschaft, Gouraud-Shading
Verwendete Technik	Gerendert	Gerendert	2D-Zeichentrick	Gerendert
Wuselfaktor	Mittel	Mittel	Sehr hoch	Sehr hoch
3D-Landschaft	Nein	Nein	Ja	Ja
Völker	Vier Parteien	13	4	3
Gebäude-Typen	Ca. 60	Noch nicht bekannt	> 30	Ca. 40
Einheiten-Typen	6	Noch nicht bekannt	5	6
Handel	Ja	Ja	Nein	Ja
Kämpfe	Echtzeit	Echtzeit	Indirekt	Echtzeit
Seeschlachten	Ja	Ja	Nein	Ja
Missionen	16	Noch nicht bekannt	20	25
Editor	Nein	Ja	Ja	Noch nicht bekannt
Multiplayer-Modus	Netzwerk (max. 4 Spieler)	Netzwerk (max. 8 Spieler) Internet (max. acht Spieler)	Splitscreen (2 Spieler)	Netzwerk (mind. 4 Spieler) Internet (mind. 4 Spieler)


Anno 1602


Age of Empires 2

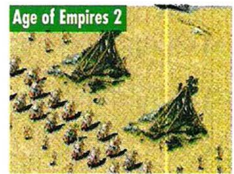

Die Siedler 2 Gold-Edition


Die Siedler 3

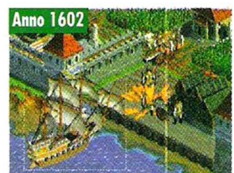
schen zwei Punkten. Ganz allgemein kommt dem Heer eine weit größere Bedeutung zu als in *Die Siedler 2*: Statt eines einzigen Soldaten-Typs gibt es nun drei verschiedene Infanteristen für den Nahkampf und zusätzlich drei Sorten Bogenschützen, die ihren Feinden bereits aus großer Entfernung Schaden zufügen. Sobald Sie sich einen Pferdestall leisten können, läßt sich die Armee sogar durch Kavallerie ergänzen. Doch wie wird aus einem gewöhnlichen Siedler ein stattlicher Ritter? Dazu müssen Sie wie gehabt die entsprechende Waffe (Schwert, Lanze, Schild etc.) auf Lager haben und einen Humpen Bier spendieren. Am Kopfschmuck sollt Ihr sie erkennen: Wie schon in *Die Siedler 2* unterscheidet einen erfahrenen General vom grünschnäbligen Rekruten die Prächtigkeit seiner Rüstung und eine schmucke Quaste auf dem Helm. Goldmünzen sind die Voraussetzung dafür, daß ein Soldat rasch die militärische Karriereleiter nach oben klettert und dadurch an Kampfkraft zulegt. Erfahrung gewinnt ein Krieger durch seine Beteiligung an Gefechten oder durch regelmäßige Trainings-Einheiten in der Kaserne.

GEFECHTE









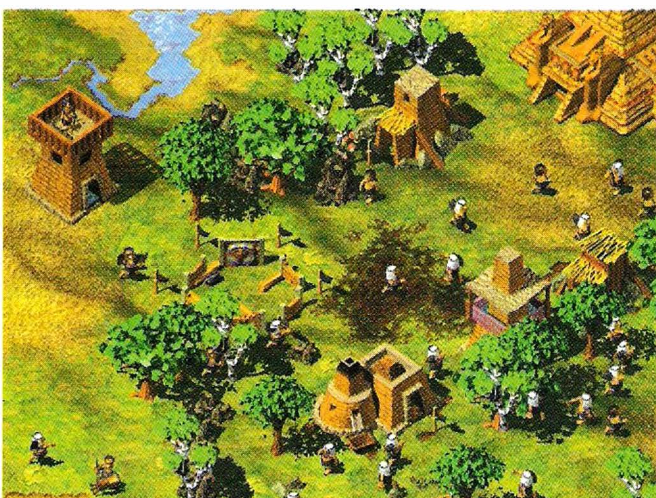
Anders als in Die Siedler 2 sind die Katapulte ab sofort mobil.

Auf den Wachtürmen dürfen Bogenschützen stationiert werden.

Die Figuren steuert man wie in einem Echtzeit-Strategiespiel.

Kein „Schleuder-Trauma" mehr

Wie es um Einheiten, Schiffe und Gebäude bestellt ist, erkennt man endlich auf den ersten Blick: Farbige Balken über den Figuren repräsentieren den Gesundheitszustand, in den Mauern der Burgen wird man Einschußlöcher sehen können, und statt blütenweißer Segel hängen verkohlte Fetzen an den Masten der Galeeren. Verwundete Soldaten schickt man ins Krankenhaus (eines der neuen Gebäude), in dem sich ein Heilkundiger um die Verletzten kümmert. Die drei verschiedenen militärischen Anlagen verfügen über Wachtürme, auf denen Sie Bogenschützen postieren, die die Angreifer mit einem zünftigen Pfeilhagel begrüßen. Während auf einen schlichten Wachturm gerade mal zwei Bogenschützen plus zwei Infanteristen im Inneren passen, bringen Sie in einer stattlichen Burg bereits zehn Soldaten (vier Bogenschützen und sechs Krieger) unter. Durch diese Regelung ergeben sich auch Änderungen beim Ablauf der Kämpfe: Nach dem Angriffs-Befehl müssen zunächst die Gegner auf den Türmen mit eigenen Schützen und Katapulten ausgeschaltet werden, ehe sich die Schwertkämpfer, Reiter und Ritter vor dem Gebäude versammeln. Apropos Katapult: Die bislang stationäre Waffe wird durch eine mobile Steinschleuder ersetzt. Künftig müssen Sie sich nicht mehr wie in *Die Siedler 2* durch den Bau von Katapulten pixelweise vorantasten. Und noch eine Änderung: Gegnerische Gebäude werden nicht abgefackelt, sobald Sie eine gegnerische Baracke oder einen Wachturm besetzen oder zerstören; stattdessen verschieben sich die Landesgrenzen nur noch bis zu den ersten nicht-militärischen Bauwerken. Wird man auch Bauernhöfe, Brauereien und Bergwerke attackieren können? Volker Wertich: „Nein. Wir wollen kein Abschlachten von Zivilisten." *Die Siedler 3* sollen auf jeden Fall Weihnachtsbaum-kompatibel bleiben und die ganze Familie unterhalten – und dazu gehört nun mal auch der Verzicht auf unschöne Blutrünstigkeiten. Ob niedergestreckte Krieger wieder als Engelchen in die ewigen Jagdgründe entschwinden, steht derzeit noch nicht fest... Torsten Hess: „Wir lassen uns was Passendes einfallen." Die dritte *Siedler*-Generation wird aber nicht nur echtzeitstrategischer, sondern auch wirtschaftlicher. Denn was sich viele Siedler-Anhänger gewünscht haben, wird nun Realität: Der Handel mit an-



Obwohl die Blue Byte-Grafiker jedes Bauwerk dem Stil eines Volkes angepaßt haben, sind die Gebäude-Typen dennoch auf den ersten Blick zu erkennen.



Sobald Steine und Holzbretter zur Baustelle gebracht wurden, entsteht nach und nach ein komplettes Gebäude. Ein Gerüst signalisiert die „Halbzeit" des Bauvorgangs.

DER GEHEIME ZEITPLAN

April 1997	Start der Entwicklung (Konzept, Engine, Grafik)
Oktober 1997	Erste Figuren-Animationen
Dezember 1997	Offizielle Ankündigung, erste Screenshots
Mai 1998	Abschluß an den Arbeiten der Grafik-Engine
Juni 1998	Fertigstellung von Grafiken und Animationen, Entwicklung der KI
Juli 1998	Erstellung der Missionen
August 1998	Beginn der Beta-Testphase, Fein-Tuning
September 1998	Beginn der Multiplayer-Testphase
Oktober 1998	Veröffentlichung

deren Völkern. Genaugenommen reden wir hier von einem Tauschhandel, da – wie in *Die Siedler 1* und *2* – kein Zahlungsmittel existiert. In der Praxis sieht das dann so aus: Sie unterbreiten Ihrem Konkurrenten ein Angebot, indem Sie Menge und Art der Produkte eingeben („20 Brote gegen fünf Eisenerz-Einheiten"). Diese Offerte kann Ihr Gegenspieler entweder ablehnen, oder er macht Ihnen einen Gegenvorschlag – unter Umständen mehrmals. Kommt der Handel zustande, bringen Boten die Waren zu einem Lagerhaus des Partners. Damit derlei Transaktionen nicht zu sehr den Spielfluß behindern, wird der Handel möglichst schlicht gehalten. Der *Siedler 3*-Designer verspricht: „Ein Angebot wird man mit maximal drei Mausklicks abgeben können." Wer einen aufgebrachten Nachbarn besänftigen muß, kann mit Sachspenden nachhelfen.

Boot-Vorgänge

Zitat aus dem *Siedler 2*-Handbuch: „Um die Beladung der Schiffe brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Was auf der jeweils anderen Insel benötigt wird, erkennt der Computer automatisch." Schön wär's gewesen: In der Praxis klappte das nicht ganz so unproblematisch – entweder wurden zu viele oder zu wenige Waren angeliefert, aber in den seltensten Fällen das, was auf einer Insel gerade am dringendsten gebraucht wurde. Wichtigste Neuerung bei der Schiffahrt im Vergleich zum Vorgänger: Sie funktioniert. In *Die Siedler 3* werden Sie Ihre Schiffe selbst bestücken dürfen: Der großzügig dimensionierte Laderaum eines Transportschiffs bietet genügend Platz für Baumaterialien, Handelsgüter und vieles mehr. Während man bislang nur die grobe Richtung vorgeben durfte, in die eine Fregatte segeln soll, lotst man die Schiffe jetzt per Mausklick zu einem beliebigen Punkt auf der Karte. Zwei Schiffstypen werden in der Werft zusammengeschraubt: Handels- und Kriegsschiffe. Auf so ein Kriegsschiff passen insgesamt acht Figuren und natürlich stattliche Kanonen, mit denen Sie die Galeeren der Konkurrenz versenken und Ihre Häfen vor ungebetenem Besuch schützen. Zudem wird die nervige Beschränkung auf maximal drei Schiffe aufgehoben. Mit der stärkeren Berücksichtigung der Schifffahrt erfüllt die Blue Byte-Mannschaft den meistgenannten Wunsch vieler Siedler-Spieler, die den Mülheimern in den letzten beiden Jahren geschrieben haben.

Siedler 3-WM im Internet

„Blizzard ist uns dummerweise zuvorgekommen", seufzt *StarCraft*-Fan Volker Wertich und spielt damit auf die Internet-Weltrangliste an, in der die besten *Die Siedler 3*-Spieler aufgelistet werden. Derartige Multiplayer-Features zählen zu den wichtigsten Verbesserungen gegenüber dem zweiten Teil, der lediglich die Verlegenheitslösung „Splitscreen" anbot. Bei der Entwicklung der Engine wurde von vornherein der Einsatz im World Wide Web berück-

In den drei Die Siedler 3-Kampagnen spielen Asiaten, Ägypter und Römer die Hauptrolle.
Volker Wertich







Die Gebäude-Typen haben wir im Baustil des jeweiligen Volkes gestaltet.
Torsten Hess

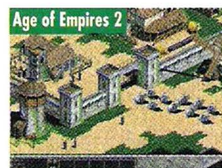






GRAFIK









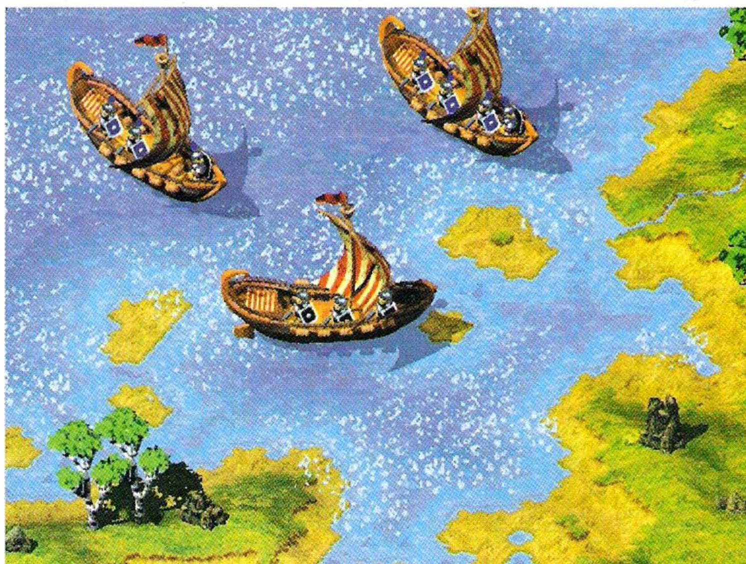
Die putzige Siedler-Grafik wirkt wesentlich „cartooniger" als das filigrane Age of Empires 2.

sichtigt, so daß – genauso wie im lokalen Netzwerk – „mindestens vier Spieler" pro Match mit- oder gegeneinander siedeln können. Weil Blue Byte sein Geld in erster Linie mit dem Verkauf hochwertiger CD-ROM-Spiele in buntbedruckten Pappschachteln verdient, wird das Spielen auf dem *Siedler 3*-Server kostenlos angeboten – sieht man mal von den Telefon-/Provider-Gebühren ab. Zusätzlich zur Weltrangliste will man Turniere veranstalten, Einzel- und Mehrspieler-Karten zum Download anbieten, und auch die Versorgung mit Patches soll online erledigt werden.

Karten-Editor noch fraglich

Auf Anfrage bestätigten die federführenden Verantwortlichen, daß ein Karten-Editor nur dann mit auf die *Die Siedler 3*-CD-ROMs gebrannt wird, wenn sich durch dessen Entwicklung der Release-Termin des eigentlichen Spiels nicht hinauszögert. Möglichst einfach soll die Bedienung sein, so daß man schon nach kurzer Einarbeitungszeit eigene Missionen zustande bringt. Wertich: „Es macht keinen Sinn, wenn zwar ein erfahrener Programmierer mit dem Editor umgehen kann, nicht aber der Heimanwender." Im Zweifelsfall wird Blue Byte deshalb auf die Mission-CD ausweichen, die traditionell einige Monate nach dem Hauptprogramm in die Läden kommt. Auf einen Zufallskarten-Generator wollen die Spieldesigner tunlichst verzichten, weil dadurch häufig unfaire Startpositionen für die einzelnen Spieler provoziert werden.

SCHIFFFAHRT







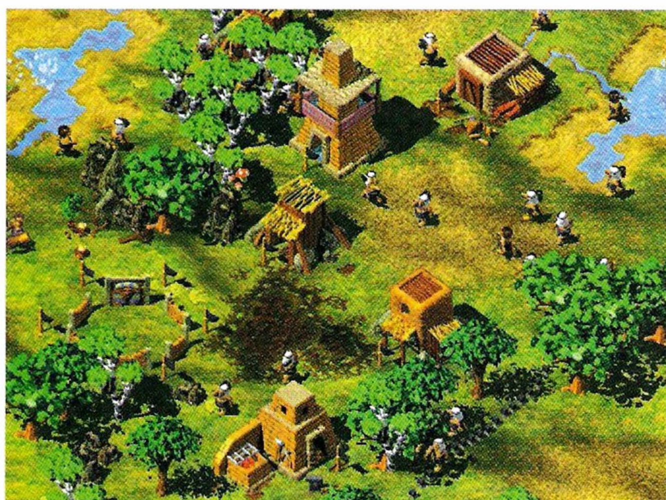


Premiere: Die Schiffe steuern jedes beliebige Ziel auf der Karte an und können mit Personen (maximal acht) und Gütern beladen werden.

Die Grafik: gerendert und mehr Details

Seit einem halben Jahr sind zwei Grafiker ausschließlich damit beschäftigt, die Figuren zu animieren – und davon gibt es eine ganze Menge, nämlich rund 50 Charaktere pro Volk (insgesamt also etwa 150 Figuren). Torsten Hess hat ausgerechnet, daß dafür mehr als 50.000 Animationsphasen erforderlich waren. Anders als beim Vorgänger hat man die Geschöpfe nicht Pixel für Pixel im Zeichentrick-Verfahren zum Leben erweckt, sondern komplett gerendert (ebenso wie die Gebäude). Die Siedler marschieren über eine üppig dekorierte Landschaft mit Tälern, Hügeln, Bergen, Wäldern und Gewässern, die viel dreidimensionaler wirkt als beim Vorgänger. Grund: standardmäßige 65.000 Farben, gerenderte Vegetation und natürlich die Verwendung von Gouraud Shading, wie es auch in *Die Siedler 2* eingesetzt wurde. Daß sich die Ansicht nicht drehen läßt, wird mit praktischen Erwägungen begründet: „*SimCity 2000*-Spieler wissen: Dreht man die Karte, hat dies zunächst mal die Folge, daß die Orientierung verlorengeht. Sinn macht eine solche Funktion nur, wenn man dadurch verborgene Objekte sehen könnte." Dies wiederum ist bei *Die Siedler 3* nicht notwendig, denn trotz der 255 Höhenstufen werden keine Häuser und Charaktere verdeckt. HiColor-Modus, wesentlich detailreichere Figuren, mehr Animationen, größere Karten, ein komplexeres Wirtschaftssystem, Auflösungen bis 1.024x768 Bildpunkte – all das fordert seinen Tribut. Deshalb wird auch mindestens ein Pentium 166 mit 32 MB RAM vorausgesetzt, wenn *Die Siedler 3* im Spätherbst diesen Jahres in den Regalen steht. Übrigens: Für das endgültige Spiel hat sich Blue Byte noch einen „absoluten Knüller" vorbehalten. Um was es sich genau handelt, war weder mit gutem Zureden noch mit einem Griff in die Trickkiste des investigativen Journalismus herauszubekommen: Das Geheimnis wird erst kurz vor der Veröffentlichung gelüftet.

Petra Maueröder ■



Von 640x480 bis 1.024x768 Bildpunkten reichen die Siedler 3-Auflösungen. Durch die erstmalige Ausnutzung von 65.000 Farben wirkt die Landschaft noch „natürlicher".

VIEWPOINT



Daß *Siedler 3*-Programmierer Volker Wertich nicht *Anno 1602*, sondern ausgerechnet *Age of Empires 2* als den Hauptkonkurrenten für *Die Siedler 3* ansieht, liegt nicht nur an der nahezu zeitgleichen Veröffentlichung: Der Nachfolger des Microsoft-Bestsellers bekommt etwas mehr Wirtschaft (Handel, Schifffahrt) verpaßt, das Blue Byte-Spiel hingegen macht einen gewaltigen Satz in Richtung Echtzeit-Strategiespiel. Durch den Verzicht auf ein Wege-System ist Teil 3 aber kein typisches *Siedler*-Programm mehr und schon gar kein „*Siedler 2* mit besserer Grafik", sondern eigentlich ein komplett neues Strategiespiel mit possierlicher Grafik und enormem Tiefgang. Wo's was zu verbessern gab, wurde verbessert. Nur der beabsichtigten „Straffung" des Aufbaustrategiespiels schlechthin sehe ich mit gemischten Gefühlen entgegen. Blue Byte hat sich viel vorgenommen – ich kann's schon jetzt kaum erwarten, bis ich die *Siedler 3*-CD-ROM in Händen halte.

FACTS

Genre	Strategie/WiSim
Hersteller	Blue Byte
Beginn	April 1997
Status	40%
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Die Siedler 2, Anno 1602

Daikatana

Nacht der langen Messer

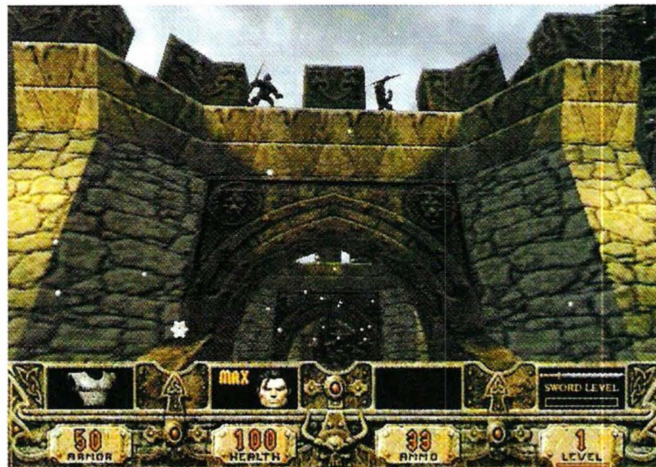


Ballerspiele und werdende Väter: Paßt das zusammen? Im Fall von John Romero durchaus. Der geistige Vater indizierter 3D-Ballerspiele sorgt sich rührend um seine schwangere Frau und bastelt nebenbei an Daikatana, das im Actionbereich gegen Ende des Jahres neue Maßstäbe setzen soll. Eine erste spielbare Version offenbarte zumindest im grafischen Bereich frischen Wind.

John Romero ist sichtlich angespannt. Doch nicht etwa drohende Deadlines für sein neues 3D-Actionspiel *Daikatana* setzen ihn unter Druck, sondern seine hochschwangere Frau. Der werdende Vater und prominente Pate der blutrünstigen Ballerspiele sorgt sich derzeit verständlicherweise mehr um den künftigen Nachwuchs als um mögliche Indizierungs-Instanzen oder Gewaltdiskussionen. Trotzdem nahm sich der Stardesigner und Producer von *Daikatana* Zeit, um sein neues Werk der PC Games-Redaktion vorzustellen. Anders als bei vielen aktuellen Vertretern der 3D-Zunft steht diesmal nicht die Grafik-Engine im Mittelpunkt; für *Daikatana* lizenzierte Ion Storm kurzerhand die hinlänglich bekannte Optik-Maschine der Konkurrenz von



Dank der brillanten Texturen von Kenneth Scott wirken die Monster in Daikatana deutlich besser und aufwendiger als in anderen 3D-Spielen.



Umwelteffekte wie Schnee oder Regen haben zwar keine Auswirkungen auf den Spielverlauf, sorgen aber zusammen mit der Musik für eine dichte Atmosphäre.

id Software, die auch schon für *Quake 2* verwendet wurde, das in Deutschland ja indiziert ist. Trotzdem sieht *Daikatana* nicht wie ein Zwilling des altbekannten Konkurrenten aus, sondern besitzt eine Reihe eigenständiger Merkmale, wie John Romero zeigte.

Wandel der Zeit

Hintergrundgeschichten von 3D-Actionspielen sind im allgemeinen eher belanglos, doch im Fall von *Daikatana* ist sie durchaus wichtig für den Spielablauf. Grundlage sind die magischen Fähigkeiten des Schwertes Daikatana, das Reisen durch die Zeit erlaubt. Deshalb versetzt Sie das Spiel *Daikatana* in vier völlig unterschiedliche Zeitperioden, was den Designer nicht nur vielfältigere Grafiken erlaubte, sondern auch eine erheblich größere Bandbreite an Monstern, Fallen und kleinen Puzzles. Die als verschollen geltende Wunderwaffe wird nämlich eines Tages von Dr. Toshiro Ebihara gefunden, doch sofort von dessen bösen Assistenten brutal geraubt und zu allerlei Schandtaten mißbraucht. Aufgabe des Spielers ist es, das Schwert aus den Händen des größenwahnsinnigen Kriminellen zu befreien und durch dessen Zeitreisen angerichtete Änderungen der Geschichte wieder zu bereinigen. Wenn Sie mehr über die Story von *Daikatana* wissen wollen, lesen Sie bitte den Kasten „Wie alles begann". John Romero selbst hatte die Idee zu *Daikatana*, und er war es auch, der das Konzept sorgfältig ausgearbeitet und das Gameplay konzeptioniert hat. Anders als viele erfolgreiche Producer heutzutage überläßt er nichts dem Zufall, sondern kümmert sich auch um kleinste Aspekte im Spieldesign höchstpersönlich. John wollte ein Spiel kreieren, in dem ein Schwert die Hauptrolle spielt, und entwickelte dann die Charaktere,



»Wir haben eine ganze Menge cooler Sprüche der beiden Begleiter eingebaut.«
John Romero, Producer

die Geschichte und schließlich die Idee mit den verschiedenen Epochen. „Es gibt zwei Gründe für die Zeitreisen: Zum einen soll der Spieler nicht durch die Umgebung gelangweilt werden, also wollte ich nicht immer die selbe Architektur verwenden. Das motiviert den Spieler natürlich, da ihn nach jedem Endgegner ein völlig neues Design erwartet. Der zweite Grund war das Super Nintendo-Spiel *Chronotrigger*, das ebenfalls verschiedene Zeitperioden und eine tolle Story enthält. Es ist eines meiner Lieblingsspiele aller Zeiten, also wollte ich auch so etwas machen."

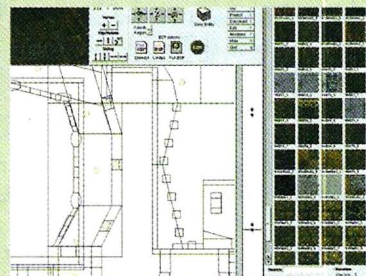
Basierend auf der Hintergrundgeschichte und der Suche nach dem sagenhaften Schwert Daikatana starten Sie erst einmal in der Zukunft, rollen die Geschichte quasi von hinten auf. In der Rolle von Hiro Myamoto und in Begleitung von Mikiko Ebihara, Tochter des ermordeten Dr. Ebihara, dringen Sie in die schwer bewachte Festung des zum mächtigen Kriminellen avancierten Assistenten ein und müssen das Schwert in Ihren Besitz bringen.

Wie im Film

Dabei stoßen Sie auf einen alten Freund namens Superfly Johnson, der das Duo somit zum Trio aufwertet und mit schlagenden Argumenten in seinem Kampf unterstützt. Das ist eine der Besonderheiten von *Daikatana*, denn die beiden Kumpel an Ihrer Seite dienen Ihnen nicht nur im Sinne verbesserter Feuerkraft, sondern helfen auch an kniffligen Stellen im Level weiter, wenn Sie mal nicht weiterwissen sollten. „Es ist das erste Mal, daß so etwas in einem Spiel vorkommt", sagt John Romero. Steht der Spieler zu lange auf der Stelle oder erreicht er nicht

DER 3D-EDITOR

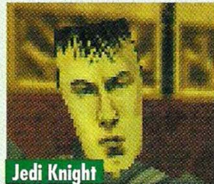
Daikatana besitzt keine neue 3D-Engine, sondern verwendet die von id Software lizenzierte Grafikmaschine aus *Quake 2*. Das hat für die Designer und für Producer John Romero den Vorteil, daß sie auf eine stabil laufende, bekannte und leistungsfähige Engine zurückgreifen und somit mehr Zeit für das Design des Gameplays verwenden können. Um die 32 Levels zu erstellen, verwendet John Romeros Team eine leicht modifizierte Version des Editors QuakeEd, der ebenfalls von John ehemaligen Kollegen bei id Software stammt – aus der Zeit, als John selbst noch mit John Carmack zusammenarbeitete. Dieses professionelle Werkzeug ist für Laien zu kompliziert, doch erfahrene Leveldesigner erstellen damit im Handumdrehen die beliebten Spielwiesen für Actionfans. Aufgrund seiner nahen Verwandtschaft zu id Softwares indiziertem Spiel dürfen Sie davon ausgehen, daß auch für *Daikatana* kurz nach der Veröffentlichung die ersten selbstdesignten Levels von ambitionierten 3D-Freaks im Internet auftauchen werden. Der Grund für die Verwendung von QuakeEd liegt auf der Hand: John Romero war einst selbst an dessen Entwicklung beteiligt und kennt daher die Stärken und Schwächen des Editors ebenso gut wie die der Grafik-Engine.


Die Leveldesigner von Daikatana arbeiten mit einer modifizierten Version von QuakeEd, dessen erste Version John Romero vor zwei Jahren zusammen mit John Carmack entwickelte, als er noch bei id Software war. Mit diesem komplexen Tool werden alle Levels erstellt und nachbearbeitet.

DAIKATANA: DIE TECHNIK

Gesichter


Daikatana


Jedi Knight


Hexen 2


The Dark Projekt

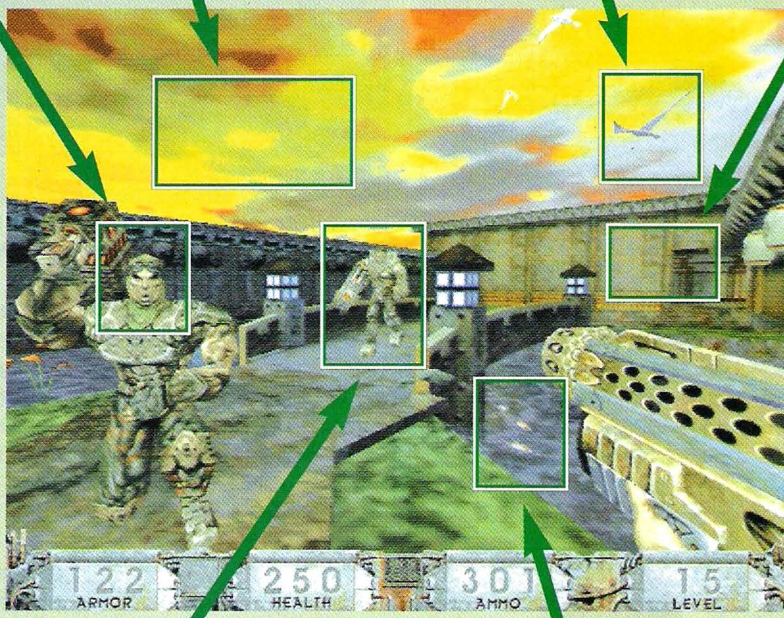

Unreal

Animierter Himmel

In *Daikatana* werden Sie oft unter freiem Himmel spielen, deshalb verwenden die Ion Storm-Grafiker viel Zeit darauf, die nur zweidimensionale Textur aufwendig zu gestalten und zu animieren.

Umgebung

Viele 3D-Objekte wie diese Vögel haben mit dem Spielverlauf überhaupt nichts zu tun, sondern sorgen nur dafür, daß *Daikatana* lebendiger und somit „echter" wirkt als andere Spiele.



Animation

Die Bewegungen der zweibeinigen Gegner wurden schon zu Beginn des Projekts im hauseigenen Motion Capturing-Studio aufgenommen, um die Realitätsnähe weiter zu erhöhen.

Dynamitfischen

Selbst kleine Details wie diese Zierfische werden liebevoll animiert. Der Spieler darf mit so gut wie allen 3D-Objekten interagieren, in diesem Fall heißt das konkret: Dynamitfischen ist möglich!

Texturen


Daikatana


Jedi Knight


Hexen 2


The Dark Projekt


Unreal

den nächsten Abschnitt im Level, wird mit Sicherheit einer beiden Begleiter Fragen wie „Hm, könnte das da oben nicht eine Tür sein?" stellen, die den Spieler auf die richtige Spur führen. „Wir haben eine ganze Menge cooler Sprüche der beiden eingebaut", erklärt John, „die auch zum jeweiligen Charakter passen." Superfly beispielsweise ist ein Söldner und daher Waffenexperte. Nimmt der Spieler eine neue Waffe auf, wird er meistens nicht wissen, was er damit anfangen kann. Superfly wird dann kommen und sagen: „Wow, diese Waffe hab ich ja schon ewig nicht mehr gesehen" und dem Spieler damit auf die Sprünge helfen. Zusätzlich werden Mikiko und Superfly immer wieder mal miteinander oder mit Hiro sprechen, um die Atmosphäre des Spiels aufzuwerten. Diese mit der Spielgrafik erzeugten Sequenzen erzählen auch die Story weiter, die sich somit nahtlos ins eigentliche Gameplay einfügt.

John Romero verwendete dafür eine bislang ungenutzte Funktion der *Quake 2*-Engine, mit der sich freie Kamerafahrten aus der dritten Perspektive erzeugen lassen. *Daikatana* zeigt in diesen Cutscenes das Geschehen aus der Sicht eines unabhängigen Beobachters und zoomt dann elegant an den Sprecher, dessen Lippen sich synchron zur Sprachausgabe bewegen. Diese Sequenzen erwarten Sie zu Beginn und Ende eines jeden Levels, so daß Sie wissen, was passierte und was auf Sie zukommen könnte – das sind sage und schreibe alleine schon 64 Filmszenen. Dazu kommen die



Kenneth Scott ist der beste Skin-Grafiker auf der Welt. Er ist unglaublich!
John Romero, Producer

Dialoge innerhalb des Levels, wenn etwas Wichtiges passiert, und insgesamt fünf gerenderte Animationen zwischen beziehungsweise nach den vier Zeitepochen. „Ich will einfach, daß *Daikatana* an einen Film erinnert", sagt John Romero. „Nicht in dem Sinn, daß es so wenig interaktiv wie ein Film verläuft, aber die Atmosphäre muß den Spieler glauben machen, seine Umwelt sei lebendig."

Hire and Fire

Nachdem *Daikatana* aufgrund der Lizenz von id Software nicht mit einer sagenhaften neuen Grafik-Engine aufwarten kann, muß sich Ion Storms erster 3D-Titel durch das Design der 32 Levels und die optische Ausstattung von der Konkurrenz abheben. Aus diesem Grund hat John Romero sein Team aufgeteilt und für jede Zeitepoche einen eigenen Leveldesigner sowie Grafiker für die Texturen abgestellt. Ein weiterer Künstler bastelt ausschließlich an den sogenannten „Skins", also den Texturen für die Monster und anderen Charaktere im Spiel. „Der Mann heißt Kenneth Scott, auch bekannt als 'Dire Proto-Fiend', und ist der beste Skin-Grafiker auf der Welt. Er ist unglaublich!", schwärmt John Romero begeistert von seiner Entdeckung. „Als ich seine Arbeiten sah, mußte ich ihn sofort anheuern! Normalerweise können die Leute entweder nur Roboter oder was anderes, aber der Typ kann einfach alles!" Ion Storm hatten zwar schon jede Menge 3D-Objekte auf Lager, doch als Kenneth zum Team gestoßen war, ließ



Passend zum düsteren Mittelalter warten in dieser Burg aggressive Werwölfe auf Sie, die am besten mit einer magischen Waffe bekämpft werden.



Man glaubt fast, den modrigen Geruch der miefigen Kanäle unter dem Gefängnis von Alcatraz riechen zu können, so lebendig wirken die Texturen.

John Romero ihn alles neu anfertigen. Auch sonst zeigt sich der *Daikatana*-Producer ziemlich resolut: „Vor sechs Monaten hatten wir ein paar Leute im Team, die einfach nicht gut genug im Vergleich zu Kenneth waren. Also mußte ich neue 3D-Designer suchen, um ein perfektes Team zu schaffen." Auf gut deutsch: Wer in John Romeros Augen nicht gut genug war, konnte sich einen neu-



»Ich will einfach, daß Daikatana an einen Film erinnert.
John Romero, Producer«

en Job suchen – „hire and fire" pur. Daher sind die anderen Beteiligten wie der „Master Worldsmith" Sverre Kvernmo, der als Chef-Leveldesigner an Daikatana arbeitet, und seine drei Kollegen Matt Hooper, Steve Rescoe und John Anderson mit Leib und Seele bei der Sache. Sverre arbeitet gerade an den Alcatraz-Levels, die Teil des Finale Grande im futuristischen San Francisco darstellen. Die Übereinstimmung mit der Realität ist fast schon beängstigend, so daß sich die Frage nach der kriminellen Vergangenheit Sverres geradezu aufdrängt. Nein, ich war noch nie im Knast", lacht er, „aber ich hab' etliche Bücher gewälzt und mir *The Rock* angesehen, der einfach der beste Film über Alcatraz ist." Wer den Streifen mit Sean Connery und Nicolas Cage gesehen hat, wird sich an Orten wie dem Duschraum oder den düsteren Kanälen sofort heimisch fühlen. Alcatraz hat sich aber etwas verändert und dient als riesige Müllhalde, schließlich spielt die letzte Episode von *Daikatana* in der Zukunft. Die Aufgabe des Spielers in diesem Level ist, drei Teile einer Bombe zu finden, um sich einen Weg in die Freiheit zu sprengen. „Wir mußten uns nicht viel neues einfallen lassen", verrät Sverre. „Alcatraz stammt ja aus den Zeiten des Bürgerkriegs, und daher gibt es unter der Insel riesige Gangsysteme und andere seltsame Sachen." Übrigens benutzen die Leveldesigner von Ion Storm für *Daikatana* eine leicht modifizierte Version von QuakeEd, das von Romeros ehemaligem Kollegen John Carmack aus alten id Software-Zeiten stammt.

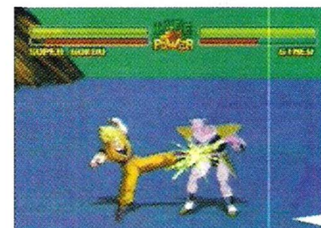
Vier Spiele in einem

Da *Daikatana* in vier verschiedenen Zeitepochen mit je acht Levels spielt, teilt sich das Leveldesign auf. Die erste Epoche spielt rund 500 Jahre in der Zukunft, ein anderer Abschnitt versetzt Sie in die griechische Antike von 2030 vor Christus, dann gibt es einen Zeitsprung über 3.000 Jahre ins dunkle Mittelalter, bis Sie schließlich im Jahr 2030 nach Christus zum großen Showdown bitten dürfen. Jeder Leveldesigner wurde seiner Vorbildung entsprechend eingesetzt, damit nicht etwa ein Anhänger klassischer Altertümer eine Science-Fiction-Landschaft basteln muß. So finden sich im *Daikatana*-Team weitgereiste Globetrotter mit einer profunden Kenntnis der antiken Architektur Griechenlands oder dem Wissen um die zahlreichen garstigen Fallen und Geheimverstecke mittelalterlicher Burgen. Auch die japanische Kultur mit einer surrealen Mischung aus Papierhäusern und Lasersperren kommt nicht zu kurz. Allein durch die optische Vielfalt hebt sich *Daikatana* wohltuend vom oft zu farblosen Einheitsbrei der 3D-Zunft ab. Entsprechend vorsichtig gehen die Grafiker daher auch mit dem Einsatz farbiger Lichtquellen um. Schließlich ist die Leistungsfähigkeit der Engine bekannt, und es müssen keine Lichtspiele mehr aus Demonstrationszwecken eingesetzt werden, sondern Ion Storm verwenden diese Effekte gezielt zur Verstärkung der gewünschten Atmosphäre.

Gameplay im Vordergrund

Aus dem gleichen Grund setzen die Leveldesigner beispielsweise prächtig animierte Fische in Teiche,


Die Wildschweine auf Raupen sind besonders bösartig und wendig. Außerdem lenken sie oft von anderen Gegnern ab.



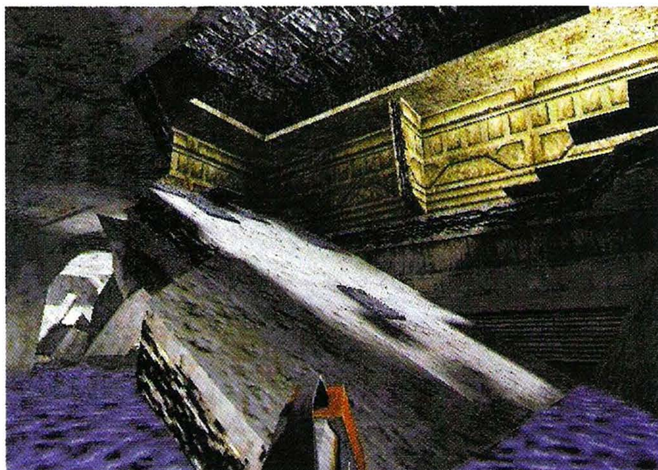
Von diesem Klassiker unter den Prügelspielen ließ sich John Romero inspirieren: Chronotrigger.



Urlaub in Transsylvanien – nur der Tanz der Vampire ist schöner. Der verschwommen gehaltene 2D-Hintergrund wirkt hier besonders plastisch.

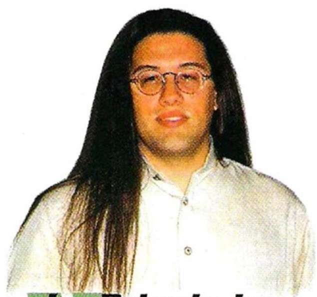


Haben Sie's erkannt? Hier gab Ed Harris im Film The Rock den Eindringlingen Saures – der Spieler muß in der vierten Episode von Alcatraz entkommen.



Die erstklassigen Texturen sorgen zusammen mit dem geschickten Einsatz von Lichtquellen für annähernd fotorealistische Grafiken.

lassen allerlei Vögel grazil über dem Spieler kreisen oder verwenden abwechslungsreiche, sich bewegende Himmelstexturen. Wie es sich für ein deftiges Actionspiel geziemt, dürfen Sie die Fische in den Tümpeln natürlich mit etwas Sprengstoff „angeln"... Da sich der Spieler bei *Daikatana* sowohl innerhalb düsterer Gewölbe als auch an der frischen Luft bewegt, dürfen entsprechende Umwelteinflüsse nicht fehlen. Der eindrucksvoll animierte



» Im Prinzip besteht Daikatana aus vier verschiedenen Spielen.
John Romero, Producer «

Schneefall der mittelalterlichen Levels erinnert spontan an den Roman Polanski-Film *Tanz der Vampire* und läßt den Spieler unwillkürlich frösteln. Jeweils passend zur Stimmung der vier Episoden erklingen 33 professionelle Audiotracks, die gleichfalls in vier Stilrichtungen aufgeteilt sind. Die in der fernen Zukunft spielende Episode wird von schweren, bedrohlich wirkenden Techno-Beats untermalt, der zweite Abschnitt in Griechenland läßt pompöse Orchestermusik ähnlich der Hollywood-Monumental-Filme unseres Jahrhunderts erschallen. Im Mittelalter hören Sie eine bedrückende Mischung aus Gothic, Klassik und Folklore, die auch gut zum Film *Braveheart* mit Mel Gibson gepaßt hätte. Das San Francisco im Jahre 2030 aus dem letzten Spielabschnitt hält passenderweise einen treibenden Mix aus Heavy Metal und Industrial für Sie bereit. Spezielle Soundkarten sollen übrigens nicht unterstützt werden, also wird es wohl keinen echten 3D-Sound geben. Besitzer von 3D-Grafikkarten mit Texturspeicher über 2 MByte dürfen sich dagegen freuen: Sie erhalten zusätzliche Details dank höher aufgelöster Texturen. Wahrscheinlich wird *Daikatana* nicht AGP unterstützen, da sich John Romero lieber auf das Design des Gameplays konzentriert als auf neue Technologien. Allerdings modifiziert Ion Storm die 3D-Engine ständig unabhängig von der Arbeit an *Daikatana*, so daß für die Zukunft weitere technische Schmankerl zu erwarten sind. Ganz abgesehen davon bastelt eine eigene Abteilung an einer eigenen, brandneuen Engine, die laut Romero aber frühestens in einem Jahr einsatzbereit sein wird. „Wir brauchen für die Zukunft eine eigene Engine", sagt John Romero, „denn ich will nicht, daß die Technik das Gameplay vorschreibt. Ich will es andersrum, ich will eine Engine, mit der ich alles machen kann!" John deutet an, daß vor allem die Darstellung von Wasser und Himmel deutlich besser werden soll, um auch diese beiden Faktoren besser ins Gamedesign mit einbeziehen zu können. Wer immer noch keinen Grafikbeschleuniger im Rechner hat, muß aber nicht verzweifeln, denn Ion Storm legt großen Wert darauf, daß auch das reine Software-Rendering eine Augenweide wird. „Wir wollen, daß der Spieler auch mit nur 8 Bit Farbtiefe die selben Farben wie mit einer 3D-Karte sieht, daher werden alle Texturen entsprechend angepaßt, was sehr aufwendig ist", erklärt John Romero, der außerdem verrät, daß dank kleiner Modifikationen der Engine ähnliche Explosionen wie in Acclaims *Forsaken* zu erwarten sind. „Die gelben Polygonkugeln von *Quake 2* haben mir nie gefallen", gesteht er lachend. John Romero ist sich bewußt, daß er mit der Verwendung der Engine von *Quake 2* ein Risiko eingeht. „Natürlich benutzen wir auch die selben Lichteffekte und

DIE WAFFEN

Für jede der vier Zeitepochen werden spezielle Waffensysteme entwickelt, die stilistisch zur jeweiligen Umgebung passen. Während die beiden Kampagnen in der nahen beziehungsweise fernen Zukunft waffentechnisch nur wenige Neuerungen gegenüber den bekannten 3D-Ballerspielen besitzen, unterscheidet sich gerade die Epoche im antiken Griechenland deutlich davon. Wir stellen Ihnen vier dieser speziellen Waffen ausführlicher vor.

• Discus of Daedalus



Diese schwere Bronzescheibe ist an den Rändern geschliffen und darf in zwei verschiedenen Modi eingesetzt werden. Die erste Variante schlitzt getroffene Gegner auf und läßt den Diskus dann zum Spieler zurückkehren. Im zweiten Modus bleibt die Scheibe im Gegner stecken und kehrt erst später zurück, was mehr Schaden anrichtet. In beiden Varianten prallt der Diskus von Wänden ab, wenn er keinen Gegner trifft.

• Venomous



Dieser Stab besitzt zwei Schlangen an seinem Ende, die eine Giftwolke ausstoßen, die einige Zeit durch den Raum schwebt, bis sie entweder einen Gegner trifft oder sich gemächlich auflöst. Im Nahkampf lassen sich mit dem Stab giftige Bisse austeilen.

• Poseidon's Trident



Der kunstvoll gestaltete Dreizack feuert aus den drei Spitzen kräftige Energieblitze ab, die unter Wasser sogar doppelt soviel Schaden anrichten. Entsprechend seiner Herkunft erlaubt es der Dreizack Ihnen, unter Wasser zu atmen.

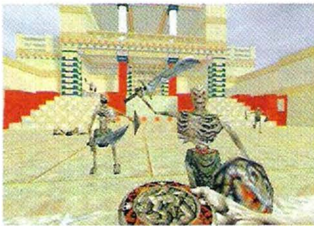
• Hand of Zeus



Diese göttliche Waffe erzeugt Energieblitze aus jedem Finger, die sich ähnlich der Jedi-Kraft Chain Lightning aus *Myteries of the Sith* von einem Gegner zum nächsten fortpflanzen.



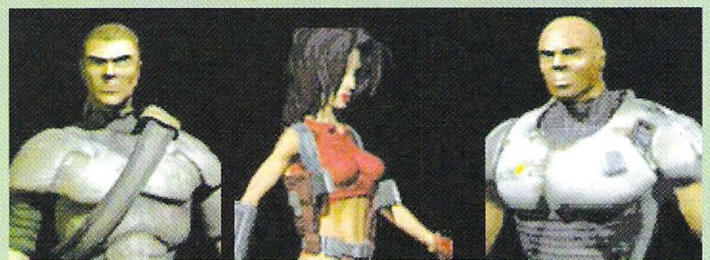
In der Zukunft warten raketenspuckende Ungetüme im Mech-Design auf unser Helden-Trio.



Der Action-Schinken Sindbad der Seefahrer diente als Vorlage für die Gegner in Skelettform, die ähnlich putzig wie im Film dem Spieler entgegenklappern.

WIE ALLES BEGANN

Die Geschichte um das magische Schwert Daikatana beginnt vor rund 4.000 Jahren, als ein Samurai sein Leben opfert, um der Waffe ihre besonderen Fähigkeiten zu verleihen. Gerüchte um das sagenumwobene Prachtstück hielten sich bis ins 25. Jahrhundert, in dem ein Team von Archäologen endlich im Inneren des Vulkans Fujiyama das Schwert findet, bevor es von Lavamassen endgültig verschüttet wird. Daikatana gelangt daraufhin zu Dr. Toshiro Ebihara nach Tokio, der sich dort zusammen mit seinem Assistenten Dr. Jarred Benedict an die Untersuchung des Kultobjekts macht. Als sie schließlich das Geheimnis der Zeitreisen mit Hilfe des Schwerts enträtselt haben, plant Dr. Ebihara die erste Exkursion zurück ins Jahr 2030, als sein Großvater ein Heilmittel gegen den HIV-Virus entwickelt hatte. Dr. Tetsuo Ebihara war für seinen Enkel stets ein großes Vorbild in Sachen Humanität gewesen, doch war sein Einfluß auf Dr. Jarred Benedict deutlich geringer. So gering, daß es Benedict schließlich satt hatte, immer nur die zweite Geige nach Dr. Ebihara zu spielen, und das magische Schwert an sich riß. Daß dabei auch der Kopf seines Mentors vom Hals getrennt wurde, ließ den mit reichlich krimineller Energie ausgestatteten Benedict kalt. Seine erste Zeitreise führt ihn ebenfalls ins Jahr 2030 zu Dr. Tetsuo Ebihara, doch statt ihm zu danken, raubt er dessen Unterlagen über das Heilmittel gegen AIDS, präsentiert es anschließend der Welt als seine Entdeckung und wird ein reicher Mann. Er läßt sich eine Festung bauen, in der er das Schwert Daikatana versteckt und es von seinen Anhängern bewachen läßt. Jeder seiner Schergen besitzt natürlich ein großes Interesse daran, daß das Schwert nie mehr in andere Hände gelangt, schließlich können sie sich nur so lange in Benedicts Glanz und Gloria sonnen, wie seine Manipulationen an der Zeit nicht wieder rückgängig gemacht werden. An dieser Stelle beginnt das Spiel, da Sie die Aufgabe haben, das Schwert aus der Festung Benedicts zu stehlen, um den Verlauf der Geschichte wieder so hinzubiegen, wie er einst wirklich war. Sollten Sie sich jetzt fragen, was das antike Griechenland mit dem AIDS-Virus zu tun hat, haben wir die simple Antwort für Sie parat: Da unser Heldenteam nicht so recht mit dem Schwert vertraut ist, justieren sie es falsch und landen statt im Jahr 2030 nach Christus genau 4060 Jahre früher...



Hiro, Mikiko und Superfly Johnson müssen das magische Schwert Daikatana aus den Händen des größenwahnsinnigen Dr. Benedict befreien und den Verlauf der Geschichte wieder geradebiegen.

die anderen Möglichkeiten, aber wir verwenden sehr viel Zeit darauf, die Texturen völlig anders aufzubauen, so daß *Daikatana* total eigenständig aussieht", erklärt er. „Auch das Spiel ist völlig anders, obwohl die Technologie dahinter die selbe ist." Auch die aktuelle Konkurrenz wie *Half-Life, Unreal* oder *Sin* bietet einige Neuerungen, doch John ist sich sicher, daß *Daikatana* mehr Trümpfe bereithält. „Im Prinzip besteht Daikatana aus vier verschiedenen Spielen. In jeder Episode gibt es neue Monster, Waffen, Grafikeffekte, Musik und ein anderes Leveldesign", verspricht er. Dafür sorgen auch die eingestreuten Rollenspielelemente, da die Spielfigur im Lauf der Zeit Erfahrungswerte gewinnt, die sich beispielsweise auf die Laufgeschwindigkeit, die Sprunghöhe oder den Umgang mit bestimmten Waffen auswirken. „Das wird sich vor allem im Deathmatch revolutionär auswirken, da sich jeder Spieler einen maßgeschneiderten Charakter zulegen kann. Größe, maximale Gesundheitspunkte und dergleichen lassen sich ändern, so daß jeder Spieler anders sein wird", kündigt John Romero an.



Daikatana spart nicht mit knallharter Action: Besitzen die Gegner Fernwaffen wie Pfeil und Bogen, wird es für Hiro und Co. extrem gefährlich.

Dadurch ergeben sich völlig neue Möglichkeiten, da zum Beispiel ein besonders flinker Spieler hervorragend Überraschungsangriffe starten kann. Da Sie in *Daikatana* ja nicht alleine, sondern mit zwei Begleitern unterwegs sind, wird es einen speziellen Coop-Modus für Netzwerkspiele geben, in dem zwei Freunde in die Rollen von Mikiko und Superfly schlüpfen können. Obwohl John über den Ausgang der Hintergrundgeschichte nicht zu viel verraten möchte, konnten wir ihm zumindest entlocken, daß sich im Singleplayer-Modus die Story ändern wird, sollten Sie einen oder beide Begleiter verlieren. Dennoch ist *Daikatana* sehr linear aufgebaut, zumindest im Bezug auf das Leveldesign. „Was ich nie mochte, war, daß man an bestimmten Punkten wieder zurücklaufen mußte. Es gab auch keine Automap, was ein großes Problem ist", sagt John und kündigt an, daß beide Mängel nicht in *Daikatana* auftreten werden. „Wir haben eine Automap, die etwas an die von *Duke Nukem 3D* erinnert, aber besser funktioniert." Damit Daikatana trotz des linearen Leveldesigns nicht langweilig wird, packen die Ion Storm-Kreativen jede Menge Überrschungen und Abwechslung ins Spiel. John Romero erklärt: „Wir haben einen Designer abgestellt, der seit einem Jahr nur für Dinge wie Vögel, Fische, Statuen, Pflanzen und andere 3D-Objekte sorgt. Wir haben eine viel lebendigere Umgebung!" Wie echt die Welt von Daikatana wirklich ist, werden Sie im Herbst erfahren, denn das Spiel soll bereits im September erscheinen. Bislang liegt *Daikatana* voll im Zeitplan, so daß größere Verschiebungen laut John Romero nicht zu erwarten sind.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Ion Storm
Beginn	April 1997
Status	70%
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Hexen 2, Jedi Knight

Paul Grace ist zurück: Der Mann hinter der legendären Flugsimulation Chuck Yeager's Air Combat meldet mit seinem neuen Werk erneut Ansprüche auf den Referenztitel an. Der treffende Titel Fighter Legends führt zu der Vermutung, daß es sich dabei um eine Art verspäteten Nachfolger handeln könnte. Ob dies zutrifft und was Paul Grace sich sonst noch für seine neue Simulation einfallen ließ, haben wir vor Ort für Sie recherchiert.

Fighter Legends: Europe 1944

Legendenbildu



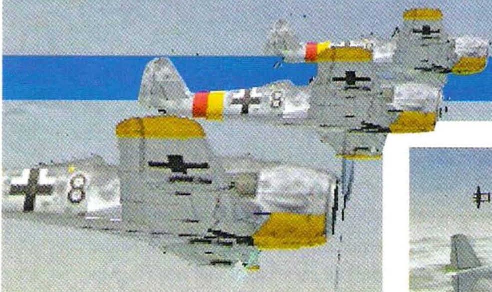


Die großen Bomber können Sie zwar nicht selbst fliegen, doch als Ziele oder zu beschützende Objekte sind sie eindrucksvoll genug (oben). Jeder Treffer an einem Teil einer Maschine wird durch eine entsprechende Textur angezeigt (unten).

Es ist schon lange her, genaugenommen sieben Jahre, daß ein gewisser Paul Grace eine Flugsimulation auf eine simple Diskette packte, die noch heute Kennerherzen höher schlagen läßt. *Chuck Yeager's Air Combat*, benannt nach dem amerikanischen Flieger-As aus dem Zweiten Weltkrieg, verband zum damaligen Zeitpunkt superbe Grafik mit einem beispiellos spaßigen Gameplay. Danach bastelten Paul Grace und andere Simulations-Veteranen wie Steve Matulac oder Ken Allen an Spielen wie *US Navy Fighters* oder *Advanced Tactical Fighters*, doch anno 1996 war damit Schluß. „Die neuen Maschinen waren ausgereizt", gesteht Paul, „und außerdem wollte eigentlich jeder von uns *Chuck Yeager's Air Combat* wiederauferstehen lassen – nur besser." Gesagt, getan! Paul Grace als Vizepräsident und Chef der Entwicklungsabteilung bei Jane's mußte nicht lange darum bitten, dieses Projekt verwirklichen zu dürfen. Sein Team aus alten und neuen Hasen mußte ebenfalls nicht groß motiviert werden, sodaß schon im Herbst eine der beeindruckendsten Flugsimulationen zum Landeanflug ansetzen dürfte. Immerhin zwei Jahre tüftelten die Kreativen in der kalifornischen Zweigstelle von Jane's in San Mateo, bevor sie ihr Werk erstmals der Öffentlichkeit präsentierten.

Grafik vom Feinsten

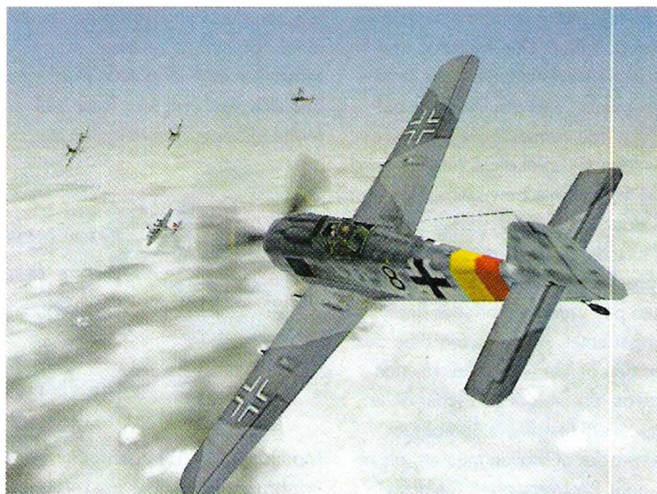
Fighter Legends: Europe 1944 spielt gegen Ende des Zweiten Weltkriegs und simuliert die Luftschlachten über den Ardennen, die sich dank der vielen Berge, Hügel und Canyons hervorragend für Dogfights eignen. Der späte Zeitpunkt im Verlauf des Kriegs erlaubt den Designern außerdem, die Messerschmitt Me262 einzubauen, die immerhin der erste Kampfjet überhaupt war. Die anderen Flugzeuge sind die deutschen Me109 und Focke-Wulf FW190A8, die englische Spitfire sowie die amerikanischen P-51D Mustang, P-47D Thunderbolt und P-38J Lightning. Wer sich nicht groß für historische Hintergründe oder die Technik hinter den damaligen Maschinen interessiert, darf sofort ins Cockpit hüpfen – und staunen. Paul Grace und sein Team haben eine Grafik-Engine auf die Beine gestellt, die mehr als nur eindrucksvoll ist. Butterweich reagieren die Flugzeuge auf jede Joystick-Bewegung, der Boden zieht eindrucksvoll schnell unter der Maschine davon, und die 3D-Wolken erzeugen ein echtes Gefühl für Höhe. Leere Patronenhülsen fallen bei der Benutzung der Maschinengewehre aus den







Ganze Panzerbataillone gehören ebenso zu den Zielen wie Brücken, Flugplätze oder Eisenbahnen.



Über den Wolken ist nicht nur die Grafik grenzenlos, sondern auch der Luftkampf am spannendsten, weil Sie schnell in eine der 3D-Wolken abtauchen können, um sich zu verstecken.

ng

Öffnungen in den Flügeln, getroffene Maschinen erzeugen transparente, natürlich wirkende Rauchwolken, und sogar für 3D-Objekte wie Städte oder Bäume bleibt noch Rechenleistung übrig. Dank der minimalen Auflösung von 640x480 Pixeln bei 16 Bit Farbtiefe sehen alle Texturen enorm realistisch aus und lassen selbst die Köpfe der Piloten in anderen Maschinen erkennen. Doch damit ist das Ende der Fahnenstange noch lange nicht erreicht. Auflösungen von 1.024x768 Bildpunkten mit entsprechend mehr Detailschärfe unterstützt die neue Engine ebenfalls, falls Ihre Hardware schnell genug ist. „Ein Pentium 200 mit 32 MByte RAM und einer Direct3D-kompatiblen Karte ist die Minimalkonfiguration", gesteht Paul, „dafür läuft das Spiel aber auch konstant mit 30 Bildern pro Sekunde." Mit einer Voodoo²-Karte sind sogar 60 Frames pro Sekunde bei 640x480 Pixeln möglich, und mit einem PII mit 333 MHz und zwei Voodoo²-Boards bricht die Geschwindigkeit auch bei 1.024x768 Bildpunkten nicht ein. „Ich weiß, daß die Hardware-Anforderungen sehr hoch sind, aber wir haben das schon bei *US Navy Fighters* so gemacht", erklärt Paul. „Diese Engine soll ja auch ein paar Jahre halten und nicht nach einem halben Jahr zum alten Eisen gehören!" Dafür dürften neben den hohen Hardware-Anforderungen auch Features wie Wettereffekte sorgen, die bislang einmalig sind. „Eine der großen Herausforderungen für uns war, Schnee einzubauen, da *Fighter Legends* um die Weihnachtszeit spielt. Wir haben es aber geschafft, richtiges Schneetreiben in der Luft zu simulieren, inklusive deutlich schlechterer Sicht!", erzählt Paul stolz. Eine weitere Besonderheit sind die aus Polygonen aufgebauten Wolken, welche die übliche Wolkenschicht ergänzen, damit sich der Spieler oder die Computergegner darin verstecken können.

Datenbank für Neugierige

Wer sich etwas tiefergehend mit der Materie beschäftigen will, wird gemäß den bekannten Jane's-Tugenden auch in *Fighter Legends* bestens bedient. Schwarzweiß-Videos, im typischen Propaganda-Tonfall der späten Kriegstage vertont, stimmen auf die einzelnen Missionen ein, dazu kommt ein Gang durch ein atemberaubend detailliert gerendertes Museum, in dem Sie alle sieben Maschinen ausgiebig bestaunen können. Die Datenbanken enthalten Infos zu den Flugzeugen, zum Kriegsverlauf und den angewendeten Flugmanövern der Piloten des Zweiten Weltkriegs. Zur Abrundung tragen gefilmte Interviews mit sechs deutschen, englischen und amerikanischen Fliegerassen der damaligen Zeit bei, die auf distanzierte und sachliche Art interessante Erfahrungsberichte zu den einzelnen Maschinen zum besten geben. Von Militarismus, Säbelrasseln oder verklärten Erinnerungen an den Krieg ist keine Spur zu bemerken. Der Gang durchs Museum wird mit der passenden Musik von Swing bis Marsch untermalt, die so für die authentische Atmosphäre sorgt. „Ein großer Vorteil für uns ist, daß all die Informationen zu diesen Flugzeugen nicht mehr geheim sind und wir deshalb genau über ihre Leistungsdaten Bescheid wissen", erklärt Producer Steve Matulac.

Fighter Legends läßt Ihnen die Freiheit, die in eine Kampagne verpackte Luftschlacht über den Ardennen entweder auf deutscher oder auf alliierter Seite zu bestehen und die jeweiligen Maschinen zu fliegen. Eine Besonderheit ist das Missionsdesign, das ähnlich wie in *Wing Commander Prophecy* aufgebaut ist und an manchen Stellen verzweigt. Je nach Ihren Leistungen in der vorangegangenen Mission werden sich nicht nur Details für den nachfolgenden Einsatz ändern, sondern



»Wir haben es geschafft, richtiges Schneetreiben in der Luft zu simulieren, inklusive deutlich schlechterer Sicht!«
Paul Grace, Entwicklungsleiter



Paul Grace (Mitte) und sein Team arbeiten in der Zweigstelle von Jane's Combat Simulations im Hauptquartier der Mutterfirma Electronic Arts seit über zwei Jahren an Fighter Legends: Europe 1944. Die neuentwickelte Engine wird für mindestens zwei weitere Flugsimulationen benutzt werden, die Anfang 1999 erscheinen sollen.

teilweise völlig andere Konstellationen auftreten. Der Ausgang des Krieges wird dadurch aber nicht beeinflußt, was die Designer auf jeden Fall vermeiden wollten. Gewinnen im Spiel die Alliierten, wird die Geschichte gewissermaßen wiederholt, siegt dagegen die deutsche Seite, wird durch die entsprechenden Abschlußbesprechungen per Video ein offenes Ende angedeutet. Auch die Einsätze auf beiden Seiten unterscheiden sich etwas, da Sie auf deutscher Seite vor allem feindliche Bombergeschwader aufhalten müssen, als alliierter Pilot versuchen Sie dagegen, Brücken, Straßen oder Transport-Konvois zu beschützen. Viele Missionen sind zweigeteilt, so daß Sie erst den Luftraum klären müssen, um dann ungestört Bodenziele unter Beschuß zu nehmen. Abgesehen von der brillanten Grafik geben sich Paul und sein Team viel Mühe mit dem Flugverhalten der Maschinen. „Wir haben sehr viele Erfahrungswerte über die Leistungen der Flugzeuge, also kommen wir mit unserem Aerodynamik-Modell sehr nahe an die Realität heran", verspricht Paul. Jedes der sieben Flugzeuge besitzt völlig andere Flugeigenschaften, die der Spieler schnell spürt. Das wirkt sich vor allem auf so wichtige Faktoren wie die Steiggeschwindigkeit oder den Kurvenradius aus. Ein Beispiel: Klinken Sie eine Bombe, die sich an einem der beiden Flügel befindet, aus, wird das Flugzeug durch die Gewichtsveränderung realistisch wackeln. Oder Sie müssen die Maschine neu austrimmen, wenn Sie die Motorleistung auf Vollast hochfahren. Senior Software Engineer Ken Allen arbeitet derzeit sehr akribisch am Flugverhalten der Maschinen, wenn sie beschädigt sind. „In *Fighter Legends* kann man jede Maschine Stück für Stück zerlegen, was sich dann Schritt für Schritt auf das Flugverhalten auswirkt", erklärt er. Zusätzlich wird jedes einzelne Teil der Flugzeuge eine eigene Textur für Beschädigungen erhalten, so daß Sie auch erkennen können, wo Sie Ihren Gegner erwischt haben.

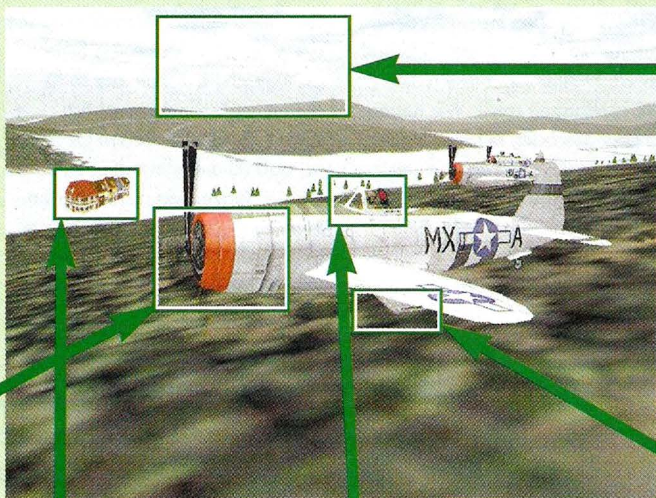


»In Fighter Legends kann man jede Maschine Stück für Stück zerlegen.«
Ken Allen, Senior Software Egineer

Trotz aller 3D-Grafikkarten und ultraschneller Pentiums besitzen die allermeisten PC-User nach wie vor nur einen Monitor, was im all-

DIE GRAFIK-ENGINE

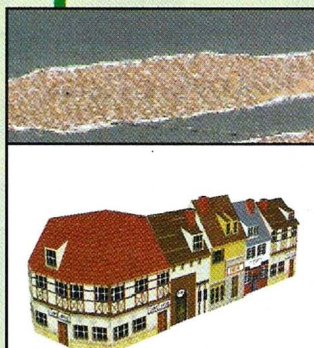
Zum Vergleich haben wir *F-15*, die neueste Flugsimulation der Kollegen aus dem Jane's-Hauptsitz in Austin, herangezogen, um Ihnen die Unterschiede zwischen den beiden Engines zu demonstrieren. *Fighter Legends* ist zwar optisch überlegen, stellt aber auch deutlich höhere Ansprüche an Ihre Hardware als *F-15*. Minimum ist laut Paul Grace ein Pentium 200 mit 32 MByte Hauptspeicher und einer Direct3D-kompatiblen Grafikkarte.



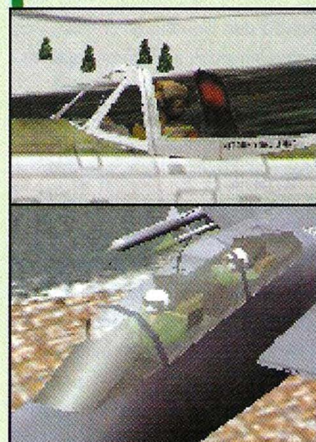
Den halb-transparenten 3D-Wolken von *Fighter Legends* hat derzeit keine andere Flugsimulation etwas entgegenzusetzen. Die riesigen, plastisch wirkenden Polygone sind keine optische Zier, sondern eignen sich hervorragend, um lästige Gegner abzuschütteln.



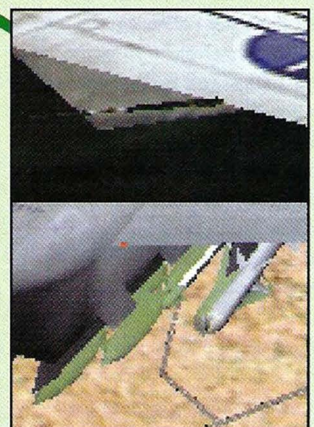
Fighter Legends benutzt mehr Texturen als *F-15*, um die Flugzeuge darzustellen. Obwohl auch Jane's Jet-Simulation äußerst aufwendig designte Objekte verwendet, wirkt der Newcomer aus San Mateo realistischer.



Städte werden bei *F-15* überwiegend mit flachen Texturen erzeugt, nur gelegentlich tauchen echte 3D-Gebäude auf. *Fighter Legends* enthält deutlich mehr richtige Häuser, die auch als Missionsziele eingesetzt werden und daher detaillierter sein müssen.



Die Cockpits mit den Piloten sind in beiden Flugsimulationen liebevoll gestaltet. Zusätzlich bewegen sich die Köpfe in *Fighter Legends*, um Ihnen zu zeigen, wo ein Gegner lauert.



Die Waffensysteme wirken bei *F-15* aufwendiger, da die alten Maschinen außer Maschinengewehren und gelegentlich auch Bomben beziehungsweise Raketen keine Waffen mit sich führen. Allerdings erkennen Sie bei jeder Maschine aus dem Zweiten Weltkrieg, wie leere Patronenhülsen aus den Flügelöffnungen fallen.

gemeinen die Orientierung im dreidimensionalen Luftraum erschwert. Noch problematischer wird dies durch die Tatsache, daß in den Maschinen des Zweiten Weltkriegs nur wenige Anzeigen vorhanden waren, die PC-Piloten dabei helfen könnten. Deshalb haben sich Paul und sein Team eine Reihe von eher unrealistischen, aber nützlichen Optionen einfallen lassen, die vor allem Einsteigern helfen sollen. So gibt es ein zuschaltbares Fenster, das Ihnen die Position eines gegnerischen Flugzeugs anzeigt. Außerdem läßt sich das Cockpit in einen virtuellen Modus schalten, indem Ihre Blickrichtung entweder von Hand über einen Coolie-Hat oder automatisch (Pad-Lock-View genannt) bewegt werden kann, um zum Beispiel immer eine andere Maschine im Blick zu haben.

DER HANGAR

Der Hangar ist aufwendig gerendertes Geschichtslexikon und Datenbank in einem. Mit wenigen Mausklicks haben Sie Einblick in die unglaublich detaillierten Cockpits, sehen sich Filmaufnahmen der Luftschlachten an oder lauschen gefilmten Interviews mit sechs Fliegerassen, die über die Vor- und Nachteile der sieben Maschinen erzählen.

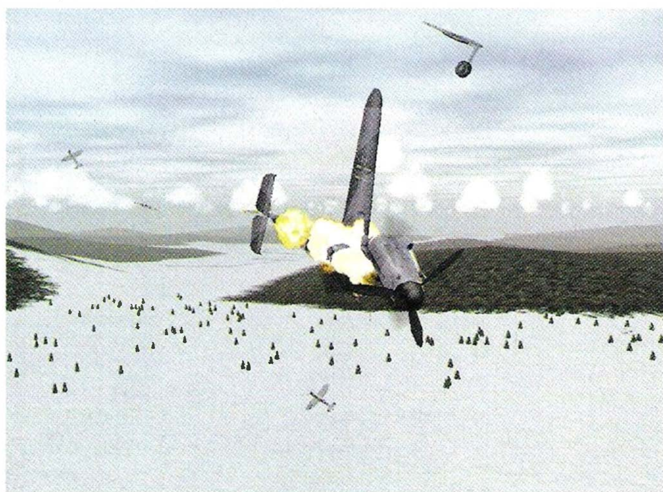


„Wir mußten unsere Grafiker teilweise bremsen. Einer wollte unbedingt die Glasdeckel der Cockpitinstrumente auf den Milimeter genau rendern, um den richtigen Schattenwurf hinzukriegen.“
Paul Grace, Entwicklungsleiter

Freie Wahl der Kameraperspektive

Zusätzlich hilft eine frei rotier- und zoombare externe Kamera beim Aufspüren anderer Einheiten. Dank der hohen Grafikauflösung bewegt sich zusätzlich „Ihr“ Kopf im Flugzeug immer mit der Nase in die Richtung der gegnerischen Maschine, so daß Sie stets wissen, wo Ihr Kontrahent gerade lauert. Wer sich nicht mit den Tücken der damaligen Luftfahrt wie Motorausfällen, Seitenwinden im Landeanflug oder dem vertrackten Zielen abmühen will, darf hier ebenfalls kleine Cheats aktivieren, die diese Aufgaben dem Computer aufbürden. Enorm wichtig für den Erfolg einer Flugsimulation ist die Künstliche Intelligenz der Computergegner. Beispielsweise müssen die Programmierer bei *Fighter Legends* die Möglichkeiten der dreidimensionalen Wolken berücksichtigen und dies den Computerpiloten beibringen. Lead Programmer Brian Morgan hat deshalb von Anfang an versucht, den virtuellen Fliegerassen nicht einfache Verhaltensmuster in Form von Scripts einzutrichtern, sondern ihnen anhand der Eigenschaften ihrer jeweiligen Maschine und der Umgebung eine möglichst große Entscheidungsfreiheit zu lassen. „Damit lassen sich auch die einzelnen Schwierigkeitsgrade fein abstimmen“, ergänzt Ken Allen. Immerhin 13 verschiedene Flugzeuge, davon die sieben fliegbaren Maschinen und einige Bomber wie die B-52, müssen exakt simuliert werden, um beim Spieler das nötige Realitätsgefühl zu erzeugen. „Die meisten Routinen stehen schon“, erklärt Morgan, „jetzt brauchen wir noch viel Zeit für das Feintuning. Zum Beispiel schießen die Bordschützen der B-52 noch zu gut. Naja, das ist untertrieben – sie treffen immer...“ Bis es zum Aufeinandertreffen gegnerischer Geschwader kommt, regeln die Parameter der jeweiligen Mission das Flugverhalten der Computerpiloten. Die Einsätze darf der Spieler mit dem selben Mission-Builder justieren oder neu erschaffen, wie ihn auch die Jane's-Designer verwenden. „Wir bieten diese Möglichkeit gezielt an, damit immer neue Mehrspieler-Missionen von den Spielern kreiert werden“, sagt Paul Grace, „denn *Fighter Legends* soll die beste Flugsimulation im Netzwerk oder Internet werden!“ Dazu dürften auch die Soundeffekte beitragen, die von verschieden klingenden Maschinengewehren über den knarrenden Rumpf bei hohen Belastungen bis zu den dröhnenden Motorgeräuschen sehr authentisch wirken. Das Grundgerüst von *Fighter Legends* stand zum Zeitpunkt unseres Besuchs bereits komplett, so daß in den nächsten Wochen nur noch weitere Grafik-Effekte eingebaut werden und die Spielbalance getunt wird. Bis spätestens Oktober soll Pauls neue Simulation auf jeden Fall in den Regalen stehen.

Florian Stangl ■



Wie viele Bäume oder andere Objekte wie Pferde oder Kühe Sie am Boden sehen, hängt vor allem von der Leistung Ihres Rechners ab.

FACTS

Genre	Flugsimulation
Hersteller	Jane's Combat Sim.
Beginn	März '96
Status	Pre-Alpha
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Aces Over Europe, Chuck Yeager's Air Combat

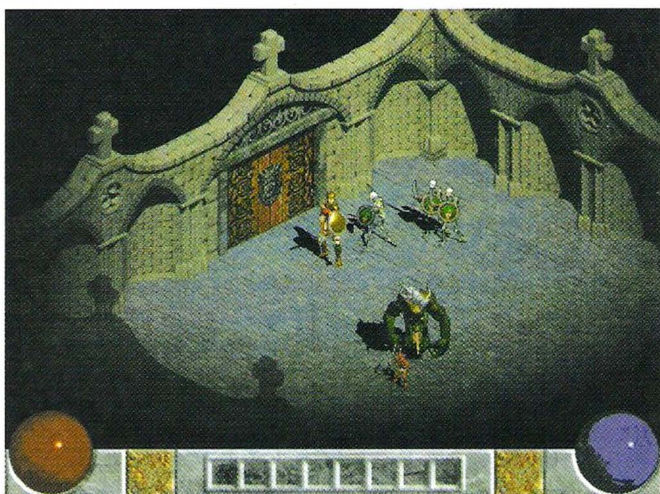
Diablo 2

Dämonenjagd

Die Akte StarCraft ist endlich abgeschlossen, jetzt kann sich Blizzard – nach einigen kraftraubenden Wochen – wieder auf die bereits angefangenen Projekte konzentrieren und diese weiter vorantreiben. Neben WarCraft Adventures wartet die Spielergemeinde natürlich gespannt auf Diablo 2, die Erwartungshaltung ist entsprechend hoch.



Bill Roper ist einer der bekanntesten Designer bei Blizzard und mitverantwortlich für fast alle Produkte, die in der Firmengeschichte auf die Beine gestellt worden sind. Auf einer Art Tournee quer durch Europa besuchte uns der sympathische Produzent, um eine sehr frühe Version von *Diablo 2* zu präsentieren.
Wie schon beim Vorgänger drängt sich natürlich die Frage auf, in welches Genre das Spiel gesteckt werden kann. Roper hat darauf eine einfache, aber gleichzeitig einleuchtende Antwort: „Viele Leute fragten uns schon beim ersten Teil Löcher in Bauch. Ist es jetzt ein Rollenspiel? Oder vielleicht ein Actionspiel? Oder doch beides? Wir können darauf keine klare Antwort geben und wollen es eigentlich auch nicht. *Diablo* hat Spaß gemacht, oder? Darauf kommt es schließlich an."
Damit *Diablo 2* noch mehr Spaß macht, hat Blizzard sich dazu entschlossen, sehr viel ausführlicher auf die Story einzugehen. „Das wollten wir eigentlich schon bei *Diablo*, jedoch haben sich die meisten Spieler letztlich dazu entschlossen, lieber Monster und Schätze zu jagen als sich wirklich mit den Texten zu beschäftigen", meint Roper und ergänzt, daß *Diablo 2* in vier Akte unterteilt sein wird, in denen jeweils ein übergeordneter Auftrag erfüllt werden muß, um weiterzukommen. Darüber hinaus wird es aber auch viele kleine Quests geben, die man teilweise lösen muß, damit das höhere Ziel erreicht werden kann, oder die man einfach nur zur persönlichen Belustigung bzw. zum Aufbau des Charakters absolviert. Die Größe des Spiels wird gewaltig nach oben geschraubt. Jeder der vier Akte wird ungefähr die Fläche des gesamten ersten Teils einnehmen, d. h. *Diablo 2* wird knapp viermal größer werden als sein Vorgänger. Dabei handelt es sich aber nicht nur um finstere Dungeons und Kellerverliese, denn der Oberfläche wurde diesmal wesentlich mehr Beachtung geschenkt. „Damit sich die Story besser entfalten kann, braucht man einfach mehr Locations und vor allem vom Computer gesteuerte Charaktere – und die können nicht



In Diablo 2 würfelt Blizzard Monstertrupps zusammen. Die Skelette sind zum Beispiel der riesigen grünen Kreatur unterstellt, die sich noch vornehm zurückhält.



Viele Schwerter und Äxte sind mehr als simple Waffen. Mit diesem Flammenschwert lassen sich Untote leichter besiegen und nebenbei wird auch für bessere Sicht gesorgt.

alle in irgendwelchen unterirdischen Labyrinthen auftauchen. Das wäre nicht glaubhaft." Aus diesem Grund wird es in *Diablo 2* mehr Dörfer und sogar größere Städte geben, die man beispielsweise von einem bösen Fluch befreien oder vor bedrohlichen Monsterhorden beschützen muß. Dieser Richtungswechsel im generellen Design hat mehr Einfluß auf das Spielgeschehen, als man zunächst vermutet. Die Rede ist von den begehrten Gegenständen, die man im ersten Teil nur mächtigen Endgegnern abknöpfen konnte. Diese Waffen und Rüstungen wird man in *Diablo 2* eher durch den erfolgreichen Abschluß eines Auftrags als durch stupides Verdreschen von Monstern bekommen.

Besondere Gegenstände werden spärlicher verteilt

„Als wir jung waren, haben wir alle diese klassischen Pen & Paper-Rollenspiele gezockt, bei denen einer als Dungeon Master fungiert hat. Wirklich mächtige Gegenstände konnte man da nicht einfach kaufen oder dem nächstbesten Ork abknöpfen – man mußte sich anstrengen und scheinbar unschaffbare Aufgaben lösen. Einen ähnlichen Effekt wollen wir bei *Diablo 2* erzielen."



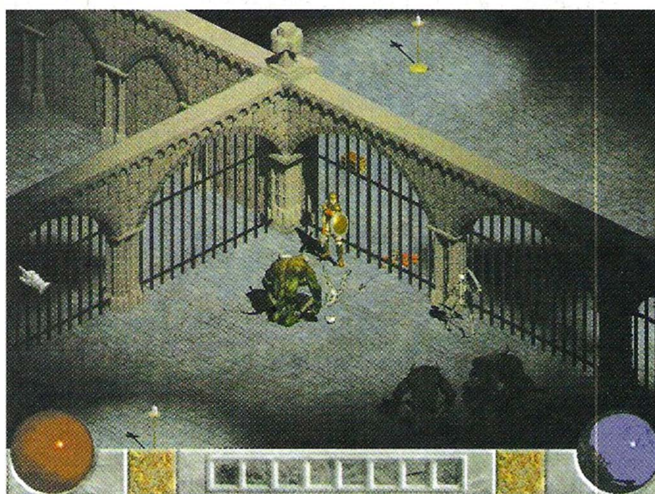
» Diablo 2 wird die gleichen Fortschritte machen, die wir damals von WarCraft zu WarCraft 2 gemacht haben. «
Bill Roper, Producer

Die Suche nach dem „perfekten Charakter", die viele Spieler immer noch mit *Diablo* betreiben, wird beim Nachfolger aber nicht nur dadurch komplizierter. Die zahlreichen Adjektive, die verschiedenen Gegenständen zugewiesen werden, haben jetzt weitreichende Konsequenzen: Findet man beispielsweise ein „Holy Shield of Defense", so gibt das Bonuspunkte auf bestimmte Attribute. Für jeden weiteren Gegenstand dieser Gattung wie die „Holy Breast Plate" of Defense oder das „Holy Sword" of Defense gibt es wiederum zusätzliche Punkte, bis man schließlich über ein komplettes Set verfügt – dann ertrinkt der Charakter quasi in Bonuspunkten. Aber bis dahin ist es ein weiter und steiniger Weg, denn aufgrund des verwendeten Zufallsgenerators zur Erstellung der Dungeons ist es nicht sicher, wann man ein Set vervollständigen kann. „Das kann durchaus erst im letzten Akt passieren", lacht Bill Roper und erläutert noch ein paar weitere Eigenheiten des neuen Systems. Zum Beispiel wird es einige Waffen geben, die an verschiedenen Tageszeiten mehr oder weniger Schaden anrichten – oder nur in der Hand einer bestimmten Charakterklasse wirklich effektiv sind. Apropos Charakterklassen. Hier wird es ebenfalls wesentliche Veränderungen geben. Der Zauberer muß einer Magierin weichen, der Krieger wird durch einen Barbaren ersetzt. Neu ist die Amazone, die mit viel

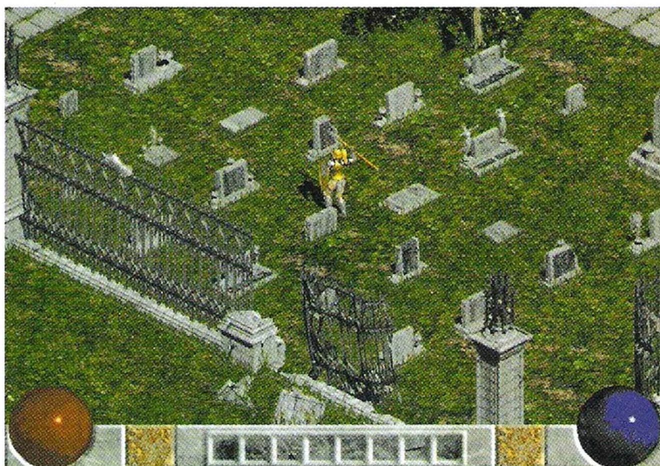




Deutlich zu erkennen: Der Schattenwurf verändert sich, wenn man sich bewegt.



Mit dem Rücken zur Wand. In solche Situationen sollte man sich in Diablo 2 nicht drängen lassen, von unten nähern sich zwei weitere Kreaturen.

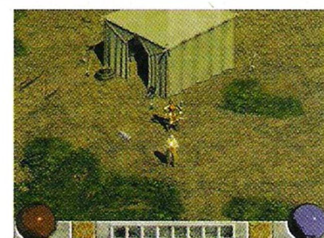


Noch ist es auf dem Friedhof ruhig. Erst nachts werden hier die Untoten, also vorwiegend Skelette und Zombies, aktiv und treiben in der Nähe der Ruhestätte ihr Unwesen.

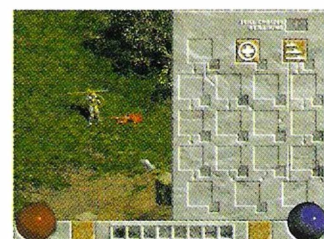
Augenmaß ihre Gegner aufs Korn nimmt und damit eine größere Chance hat, einen kritischen Treffer zu landen und ihre Widersacher mit wenigen Schlägen außer Gefecht zu setzen. Der Necromancer liebäugelt mit der schwarzen Magie, kann zum Beispiel Untote erschaffen und setzt seine Kräfte aber dennoch vorwiegend für die gute Sache ein. Durch und durch dem Guten hat sich hingegen der Paladin verschrieben, der sowohl einen talentierten Kämpfer als auch einen ausreichend starken Kleriker darstellt.
Hochgezüchtete Helden aus dem ersten Teil können allerdings nicht übernommen werden. „Eine solche Funktion war früher in Rollenspielen üblich, aber eigentlich hatte das schon damals keinen Sinn. Wie soll man den Schwierigkeitsgrad ausbalancieren, wenn man nicht genau weiß, wie stark ein Charakter am Anfang ist?"

Insgesamt vier Akte mit unterschiedlichen Szenarien

Die Reise durch die lebendige Fantasywelt führt durch vier Akte, die auch optisch einen völlig unterschiedlichen Eindruck hinterlassen. Beginnend mit einer Berglandschaft, muß man sich durch Schnee-, Dschungel- und Wüstengebiete kämpfen. Die Wetterverhältnisse werden sich innerhalb eines Szenarios allerdings nicht ändern, das würde den Prozessor zu stark beeinflussen. Dafür berücksichtigt Blizzard verschiedene Tages- und Nachtzeiten, die nahtlos ineinander übergehen. In den Morgenstunden liegt beispielsweise ein leichter Nebelschleier über der Landschaft, der sich nach ein paar Stunden verzieht. Das gleiche passiert abends, wenn die Dämmerung einsetzt. Auch auf das Spielgeschehen hat dieser grandiose grafische Effekt Einfluß: Der Friedhof ist am Tag ein beschauli-



In kleinen Dörfern und natürlich auch in Städten gibt es keine Monster.



Bekannt aus StarCraft. Fertigkeiten erlernt man anhand des Tech-Trees.

DAS INTERFACE

Die verschiedenen Waffen sehen nicht nur im Inventory unterschiedlich aus.









Veränderungen im Inventory haben direkten Einfluß auf die Darstellung der Hauptfigur im Spiel. Nimmt man beispielsweise den Helm ab, so wirkt sich das auf die Spielgrafik aus. Bei Blizzard ist man der Überzeugung, daß dadurch die Glaubhaftigkeit steigt.





Das Waffen- und Rüstungssystem ist altbekannt. Neu hinzugekommen ist lediglich der Gürtel, der ebenfalls magische Fähigkeiten besitzen kann.

Das Inventory umfaßt wieder 40 Gegenstandseinheiten. Vor allem bei langen Treibjagden, muß der Rucksack gepfelgt und sortiert werden.

Die rote Flüssigkeit symbolisiert wie im ersten Teil die Lebensenergie.

Für den schnellen Zugriff läßt sich hier eine Fähigkeit vordefinieren.

Acht Fächer zur schnellen Ablage von Spruchrollen und Zaubertränken.

Der Magier kann hier einen beliebigen Zauberspruch griffbereit ablegen.

Die Zauberkraft wird als brodelnde blaue Flüssigkeit dargestellt.

DIE FIGUREN



Die Spielfigur in Diablo 2 wirkt schon deutlich detaillierter als im ersten Teil. Baldur's Gate wird aber dennoch eine ernstzunehmende Konkurrenz darstellen.

DIE TEXTUREN



Auch die Bodentexturen wurden kräftig überarbeitet und hinterlassen einen feineren, realistischeren Eindruck. Auch Baldur's Gate von Interplay macht hier eine gute Figur.



cher Platz der Ruhe und des Friedens, nachts steigen hingegen die Untoten, Zombies und Skelette aus den Gräbern und terrorisieren die Bewohner einer Stadt.

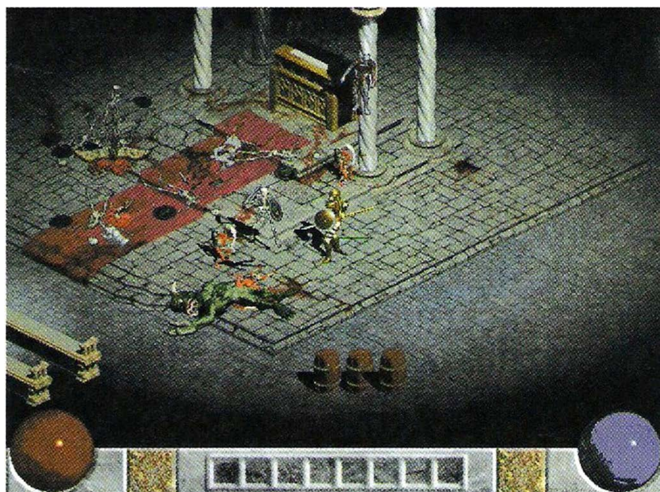
Höhere Künstliche Intelligenz der Monster

Das Monsteraufkommen wird in *Diablo 2* übrigens deutlich niedriger ausfallen. „Wir werden keine Horden mehr auf den Spieler loslassen, der dann minutenlang damit beschäftigt ist, die linke Maustaste zu klicken", verrät Roper. Blizzard hat in den letzten Wochen vor allem an der Künstlichen Intelligenz gearbeitet.
So ist es zum Beispiel nicht mehr möglich, eine Tür in einem Dungeon zu versperren und Gegner für Gegner einzeln aufs Korn zu nehmen. Die finsteren Kreaturen versuchen jetzt, durch kleinste Lücken hindurchzuschlüpfen, um den Spieler dann von hinten zu attackieren. Außerdem werden sie über stärkere Fernkampfwaffen verfügen. Ein weiterer Punkt ist die Zusammensetzung von kleinen Überfallkommandos, d. h. mächtige Monster sind stets von niederen Kreaturen umgeben, die im Schatten ihres großen Meisters hinterhältige Attacken ausführen oder sich bei einer drohenden Niederlage um Verstärkung kümmern.

»Diablo kann man in kein Genre pressen. Es macht einfach nur Spaß.«
Bill Roper, Producer

Obwohl das generelle Erscheinungsbild von *Diablo* nicht verändert wurde, sind die optischen Verbesserungen doch offensichtlich. Blizzard hat jedem Charakter und jedem Monster wesentlich mehr Animationsphasen spendiert als beim ersten Teil, so daß sich alle Figuren nun flüssig und ohne nerviges Ruckeln bewegen lassen. Darüber hinaus hat das den Vorteil, daß der Spieler seinen Helden oder seine Heldin in jede erdenkliche Richtung steuern kann und nicht mehr von einer unsichtbaren, aber stets vorhandenen Matrix abhängig ist. Ebenfalls sehr auffällig ist das extreme Spiel mit Licht und Schatten, das vor allem in düsteren Dungeons hervorragend zur Geltung kommt. Direct3D wird *Diablo 2* trotzdem nicht unterstützen. „Wir sehen dafür keine Veranlassung, denn die Optik von *Diablo 2 wird* auch ohne technischen Schnickschnack herausragend sein. Aber sollte das von den Spielern unbedingt gefordert werden, können wir ja ein Icon für Direct3D einbauen. Das wird zwar nichts bewirken, aber vielleicht werden einige glücklich damit", meint Bill Roper augenzwinkernd und weist noch einmal ausdrücklich darauf hin, daß die Engine von *Diablo 2* fast alle bekannten Effekte auch ohne 3D-Grafikkarte beherrschen wird.

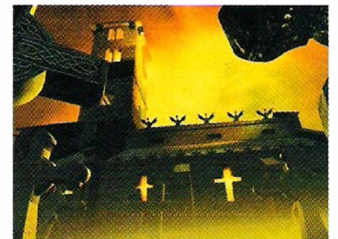
Oliver Menne ■



Ein Tempel der Dämonen. Hier erhöht sich natürlich das Monsteraufkommen, generell wird Blizzard mit seinen finsteren Spießgesellen aber sparsamer umgehen.



Hinter den Stadttoren befindet man sich erst einmal in Sicherheit.



Zwischensequenzen werden wie immer sehr sparsam eingesetzt.

FACTS

Genre	Ac.-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard
Beginn	April 1997
Status	50%
Release	3. Quartal '98

Vergleichbar mit
Baldur's Gate, Diablo

Lands of Lore 3

Luthers Erben

Westwood schon wieder. Letztes Jahr holte das Team aus Nevada zum herbstlichen Doppelschlag mit Lands of Lore 2 und Blade Runner aus. Dieses Jahr soll der Coup wiederholt werden, möglichst noch ein wenig erfolgreicher. Neben C&C 3 tritt diesmal Lands of Lore 3 und komplettiert das Duett der Trios. Wir verraten, was neu ist.

Luther wollte nur reformieren, doch spaltete er letztes Jahr mit *Götterdämmerung* die Rollenspiel-Gläubigen. Anhänger der reinen Lehre sahen die Vereinfachung des Spielprinzips als Teufelswerk an. Moderne Grafikjünger beklagten die mangelhafte Engine. Freunde spannender Stories und verborgener Geheimnisse dagegen betrachteten *Lands of Lore 2* als Offenbarung. Im Herbst schon will Westwood den dritten Teil des Epos fertig haben. Luther wird in Rente geschickt, Ziel des Projekts „Lands of Lore 3" ist Religionsfriede. Mehr klassische Rollenspielelemente einerseits und gesteigerte Grafikfreuden andererseits sollen Abtrünnige wieder zu *Lands of Lore* bekehren. Beginnen wir also unsere Rundreise durch die Neuerungen.

Es wird einmal...

Am Anfang steht das Augenfälligste: die Grafik. Diese war in *Götterdämmerung* nicht schlecht – für ein Rollenspiel. Der geseufzte Zusatz hinter dem Gedankenstrich will sagen, daß die Engine zwar besser war als die anderer RPGs. Wegen kleiner Farbpalette und umso größeren Pixeln bei gleichzeitiger Abwesenheit von besonderen Effekten und ohne 3D-Karten-Unterstützung konnte sie aber, verglichen mit Actionspielen, keinen Blumentopf gewinnen. Verbesserungen hier waren also ganz oben auf der To-do-Liste. Dynamische Beleuchtung, farbige Lichteffekte, Schattenwurf und schönere Texturen sind die wichtigsten Neuerungen. Die neue Engine, eine konsequente Weiterentwicklung der alten, wurde von vornherein auf 3D-Karten-Support ausgelegt. Mit Direct3D oder nativer 3Dfx-Unterstützung flutscht alles weicher als bisher. Obwohl solche Zusatzhardware bis zum Herbst absoluter Standard sein dürfte, hat Westwood auch ein Herz für Software-3D. Wer es nicht über sich bringt, eine 3D-Karte zu kaufen, muß auf

farbiges Licht, aber nicht auf das ganze Spiel verzichten. Auch wurden die Fähigkeiten der Engine, dreidimensionale Objekte darzustellen, erweitert. Das heißt, daß Häuser wirklich mehrere Stockwerke haben können und dies nicht mehr nur durch eine Täuschung simuliert wird, wie dies noch im Vorgänger der Fall war.

Gladstone und der Rest der Welt

Nachdem wir nun wissen, daß die Designer mehr Energie auf Bauwerke verwendet haben, ist es auch kein Geheimnis mehr, daß diese im Spiel wichtiger werden als bei den Vorgängern. Der Anteil an muffigen Dungeons wird im Vergleich zu Open-Air-Passagen für Rollenspielverhältnisse recht niedrig sein. Städte spielen statt dessen eine größere Rolle. Dort siedeln die Entwickler besonders viele Wesen an, die dem Spieler mehr oder weniger freundlich gesonnen sind, immer aber zur Belebung der Gassen beitragen. Ebenfalls in bester Tradition des Vorgängers wird *Lands of Lore 3* kein reines Stadt-Land-Dungeon-Spiel, wie dies viele andere Rollenspiele sind. Von Gladstone aus führen fünf Portale in die weite Welt hinaus. So sind die insgesamt zehn sehr unterschiedlichen Landschaften erreichbar, in denen sich die Geschichte abspielt.

Neue Helden braucht das Land

Geschichte... Gladstone... Worum geht es denn nun eigentlich? Daß Luther als Held ausgedient hat, haben wir bereits verraten. Neben einem kleinen Gastauftritt werden wir nichts mehr von der Hauptperson der letzten Folge sehen. Dem Draracel geht's nicht besser, es wurde von Westwood aus dem Reich der Lebenden verbannt. Nur eine alte Bekannte wird wieder da sein, die Mystikerin Dawn. Also Vorhang auf, und Tusch für einen neuen Helden: Copper. Dieser sechzehnjährige Bursche ist eigentlich der Thronfolger, doch hat der Enkel König Richards leider seine Seele verloren und muß diese erst wiederfinden, bevor er das Zepter schwingen kann. Darf man diese Aufgabe an sich schon mit Fug und Recht als ungewöhnlich bezeichnen, sind die Begleitumstände nicht eben dazu angetan, die Sache zu erleichtern. Daß Copper Dracoidenblut in den Adern hat, läßt ihn einem Großteil der Bevölkerung recht verdächtig erscheinen. Und die, denen das nichts ausmacht, stören sich daran, daß der andere Elternteil ein Mensch war. Um die Ahnenforscher und



Solche transparenten Lichteffekte bekommt man natürlich vorwiegend beim Einsatz von Zaubersprüchen zu Gesicht – ein Vergnügen für jeden Fantasy-Fan.



Die verschiedenen Monsterrassen wurden noch nicht komplett ausgearbeitet, diese sprunggewaltigen Kreaturen machen aber schon einen ausgereiften Eindruck.

CHARAKTERPROFILE



LOL 1 hatte gezeichnete Personen. Die Cut-Scenes waren selbstablaufend und unabhängig von der Engine, paßten aber zum Rest.



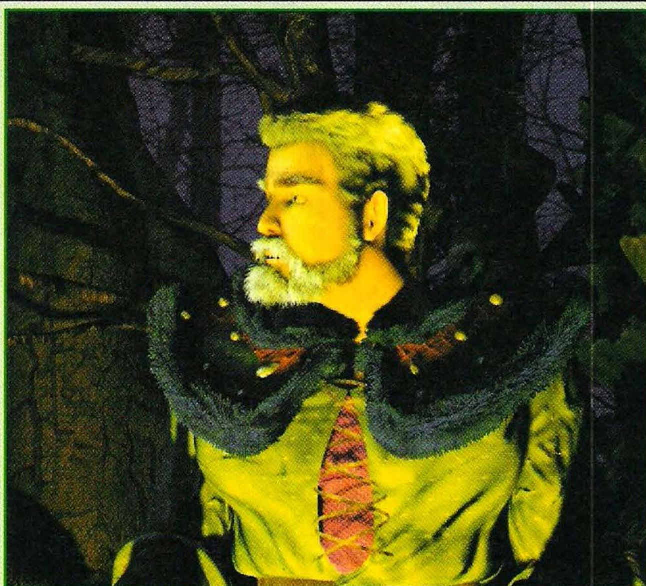
Auf dem Standbild ähnlich wie *Lands of Lore 1*, in Wahrheit aber von der Engine erzeugt: die Figuren in *Might & Magic VI*.



LOL2 kopierte gefilmte Schauspieler ein. Die Auflösung war niedriger als die der Umgebung, so daß sie wie Fremdkörper wirkten.



Für *Blade Runner* entwickelte Westwood eine Technik, die es erlaubte, realistisch aussehende Figuren darzustellen.



Mit der Technik aus *Blade Runner* wird den Figuren von *Lands of Lore 3* Leben eingehaucht. Der Vorteil: Sie sollen sich besser in die Umgebung einfügen, die Hintergrundgrafik kann animiert sein. Dazu werden Polygonmodelle mit Skins überzogen, die einen lebensechten Eindruck erzeugen.



»Ich denke, eine gute Story ist eines der wichtigsten Elemente eines Spiels.«
Louis Castle, Vize-Präsident Westwood

Geschichtsschreiber zu befriedigen, hier noch ein paar Details aus dem Stammbaum. Coppers Vater, Eric, war Anführer der Weißen Armee und der Bruder König Richards – Figuren, die Fans der Serie noch aus dem ersten Teil kennen dürften. Nachdem nun die meisten Verwandten auf die eine oder andere Art umgekommen sind, bleibt Copper als einzig möglicher Thronfolger übrig. Genug vom Stammbaum, wir haben bereits angedeutet, daß auf den jungen Helden in spe allerhand Unbill zukommt. Neben dem nicht ganz unproblematischen Ahnenregister und der abhanden gekommenen Seele wäre da vor allem ein handfestes Problem mit seltsamen Kreaturen, die aus der Tiefe hervorgekrochen kommen. Sie waren es, die die Seele Coppers gemopst und das Lebenslicht seiner Verwandten ausgeblasen haben – und sie bereiten sich nun darauf vor, noch mehr Ärger anzurichten. Unter den Locations, die besucht werden müssen, werden sich so gemütliche Örtlichkeiten wie Eiswüsten und schier apokalyptisch verwüstete Dörfer befinden, aber auch große Städte. Manche Gegenden sollen futuristisch angehaucht sein, und natürlich wird es ausgedehnte unterirdische Passagen geben. Copper muß sogar in die Abgründe hinabsteigen, aus denen die Bestien hervorkommen. Im Laufe des Spiels werden sich die Veränderungen der Geschichte auch optisch auf die Landschaft auswirken. Wenn Sie zurückkommen, sieht ein Landstrich vielleicht anders aus als beim letzten Besuch...

Charakterfrage

Seele weg, Monster da, NSCs mißtrauisch... Zu allem Überfluß ist auch Onkel Richie gerade nicht im Land, und so ist Copper fast auf sich allein gestellt, wenn er sich aufmacht, seine Seele zurückzuholen und den Monstern Mores zu lehren. Hilfe kann er manchmal von Dawn erwarten, doch ganz unkompliziert war die Mystikerin ja noch nie. Und so wird sich ein umsichtiger Spieler wahrscheinlich bald einer der Gilden anschließen, die ein bißchen Wärme und Hilfe in einer ungemütlichen Welt versprechen. Da wären wir wieder bei einer Neuerung. Spätestens seit *Diablo* hat sich herumgeflüstert, daß ausgefeilte Charakterentwicklung und einfacher Einstieg ins Spiel keine Widersprüche sein müssen. Um einerseits eine möglichst große Freiheit zu lassen, das Erlernen verschiedener Fähigkeiten aber nahtlos in die Story einzubinden, läßt Westwood Ihnen die Wahl, einer von vier Gilden beizutreten. Davon wird abhängen, welche Ausrüstungsgegenstände Sie bekommen und welche Zauber Sie erlernen. Kämpfer, Magier, Kleriker oder Diebe, also die traditionellen Charakterklassen, stehen zur Auswahl. Im Gegensatz zum Gros der Genre-Kollegen muß man die Wahl jedoch nicht losgelöst von allem freischwebend vor Spielbeginn treffen, sondern kann die Welt zunächst erkunden, um sich erst nach einiger Zeit zu ent-

DAS INNENLEBEN



Might & Magic VI
Die Formen wirken bei *MM6* besser ausgearbeitet, am Fußboden ist Lightsourcing zu sehen.



Lands of Lore 3
Beeindruckende Transparenzeffekte, doch die Umgebung scheint kein Lightsourcing zu kennen.



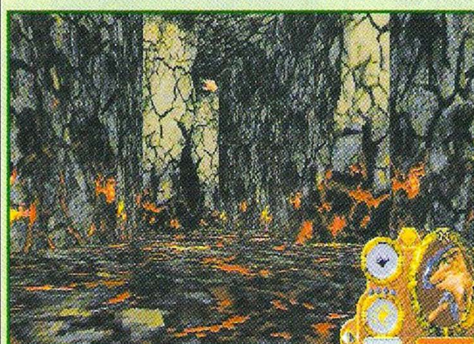
Endlich werden 3D-Karten voll unterstützt. Magie zaubert tolle Transparenzeffekte.

Statt der Markierung neben Luthers Kopf in Teil 2 steht jetzt ein echter Kompaß zur Verfügung.

Die zehn wichtigsten Gegenstände sind nun immer griffbereit.

Die Pflanzen werden allerdings nur auf der Wandtextur angedeutet und wirken deshalb sehr flach.

Bei Bedarf kann das gesamte Inventar mit weiteren 25 Ablagemöglichkeiten aufgeklappt werden.



Lands of Lore 2
Lichteffekte wurden in *Götterdämmerung* leider nur spartanisch eingesetzt.



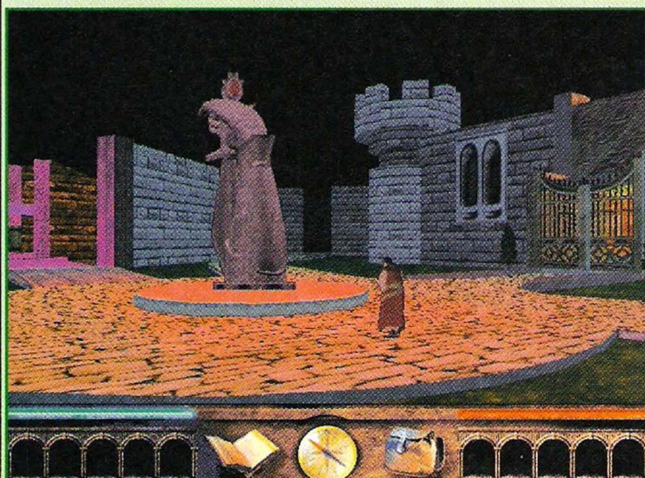
Die Engine kann ihre *Götterdämmerungs*-Wurzeln nicht verleugnen, doch die Lichteffekte sind im wahrsten Sinne des Wortes blendend.

DIE ARCHITEKTUR


Lands of Lore
Nur gezeichnet: Gebäude wurden als Standbild eingeblendet.


LoL 2: Vorgerendert
Die prächtigen Darstellungen von Gebäuden waren auch in Teil 2 statisch.


LoL 2: Engine
Rudimentär: Nur wenige Gebäude wurden von der Engine erzeugt.


In **Lands of Lore 3** werden nun auch große Gebäude von der Engine erzeugt. Dadurch fügen sie sich lebensechter in die Umgebung ein.

DIE MONSTER


Lands of Lore


LoL 2: Götterdämmerung


Lands of Lore 3


Seit Anbeginn der *Lands of Lore*-Ära neigen die Monster dazu, sich dem Spieler direkt zuzuwenden. Einen der NPCs – wie auf dem Bild von *Götterdämmerung* – von der Seite bewundern zu können, war bisher selten möglich. *Lands of Lore 3* benutzt die selbe Methode wie *Blade Runner*, um die Figuren darzustellen. Dank Voxel-Technik sollen nicht nur mehr Bewegungsphasen möglich werden, die Darstellung von Rundungen und Dreidimensionalität gelingt auch besser. Dadurch wirken die verschiedenen Monster und auch menschliche Charaktere sehr viel realistischer.

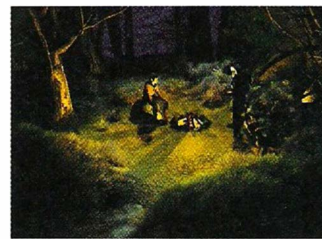
scheiden. Die Wahl der Gildenzugehörigkeit entscheidet dann über kleinere Sub-Quests und das Verhältnis zu anderen NSCs, die vielleicht konkurrierenden Gilden angehören. Immerhin bevölkern rund 100 Wesen die Welt, so daß hier viel Platz für interessante Wendungen sein dürfte – zumal sich deren Verhalten je nach dem Treiben des Spielers verändern soll.

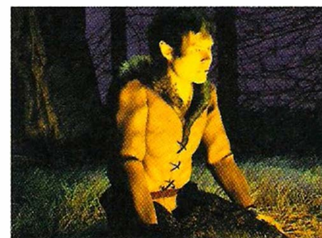
Einsam, zweisam...

Lands of Lore verließ sich schon immer auf die Anziehungskraft eines einsamen Helden, anstatt dem Spieler eine ganze Party an die Hand zu geben. Auch im dritten Teil bleibt sich die Serie in dieser Beziehung treu. Ein wenig Unterstützung kann man sich aber doch sichern. „Familiars" heißen die kleinen Helfer, die schutzengelgleich den Spieler auf all seinen Wegen begleiten und hilfreich zur Seite stehen können. Der Spieler hat auf ihre Tätigkeit keinen Einfluß, doch gibt es Familiars mit unterschiedlichen Begabungen. Manche sind wahre Pfadfinder, es gibt aber auch Haudegen oder Taschendiebe. Die Familiars bekommt man zwar von den Gilden, doch ihre Fähigkeiten können ganz andere sein. So kann man beispielsweise einem Mitglied der Magier-Gilde einen starken Familiar mitgeben, so daß sich die eigenen Fähigkeiten und die des Begleiters möglichst gut ergänzen. Durch die Kombination Gilde/Familiar sind eine Reihe netter Experimente möglich, ohne daß der Spieler von statistischen Zahlenwüsten erschlagen wird. Im besten Fall kann sich dadurch auch die Motivation, das Abenteuer mehrmals durchzuspielen, erhöhen. Ob dieses Ziel erreicht wird, dürfte vor allem davon abhängen, wie sehr sich die Reaktionen der NSCs tatsächlich ändern, wie sehr also der Handlungsablauf in einem solchen Fall variiert.

Was ist was

Als kleine Neuerung der praktischen Sorte ist ein Nachschlagewerk zu nennen. War *Lands of Lore 2* gespickt mit den Möglichkeiten, verschiedene Gegenstände zu kombinieren, machten viele Spieler davon wenig Gebrauch, weil man nichts über die Auswirkungen


Vater und Sohn: Der kleine Kerl sitzt noch gemütlich da. Das wird sich ändern, wenn Sie sich in seiner Rolle ins Abenteuer stürzen.


Westwood sind Meister der Render-Kunst. Auch bei LOL3 erwarten uns wieder packende Zwischensequenzen.

wußte. Teil 3 hat deshalb eine Art integriertes Lexikon, das im Laufe des Spiels um wichtige Informationen ergänzt wird. Die Wirkung von Waffen in bestimmten Situationen ist dort ebenso verzeichnet wie die gerade angesprochene Frage, welche Kombinationen welche Wirkung haben.
Ob die von Westwood veranschlagten 80 Stunden Spielzeit so spannend unterhalten wie erhofft, wird sich im Herbst zeigen. Dann werden wir auch sehen, ob die KI der Gegner so hoch ist, wie dies die derzeitigen Pläne besagen. Wir halten Sie natürlich über die weitere Entwicklung auf dem laufenden, immerhin dürfte *Lands of Lore 3* neben *Wizardry 8* und *Final Fantasy VII* zu den wichtigsten Titeln des Jahres im Genre gehören. Diesmal soll's übrigens ohne ewige Terminverschiebungen abgehen, denn etliche Elemente wurden aus *Götterdämmerung* und *Blade Runner* übernommen, aktualisiert und an das neue Spiel angepaßt.

Andreas Lober ■

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Westwood
Beginn	Ende 1997
Status	40%
Release	4. Quartal '98

Vergleichbar mit
Lands of Lore 2: Götterdämmerung

Warzone 2100

Kriegsgebiet

Schwacher Name, starkes Spiel? Warzone 2100 ist nun wirklich nicht gerade ein Name, der einem sofort im Gedächtnis haften bleibt oder auf Schritt und Tritt verfolgt. Aber die ersten und brandaktuellen Informationen, die wir über dieses neue Spiel haben, machen Appetit auf mehr...

Die Zeiten ändern sich, das Kriegsgebiet hat sich verlagert. Noch vor ein paar Monaten hoffte jeder Hersteller, mit mindestens einem möglichst exakten *C&C*-Clone den Sieg an der Echtzeit-Front erringen zu können. Dank *Myth*, *BattleZone* und *Uprising* wurde klar, daß die Zeit nun reif ist, Echtzeitstrategie mit Dreidimensionalität zu kombinieren. Diese drei Spiele zeigen aber auch auf, daß gerade bei dieser Mischung ein unglaublich breites Spektrum möglich ist. Bevor wir spielerisch ins Detail gehen, einige Worte zur Story.

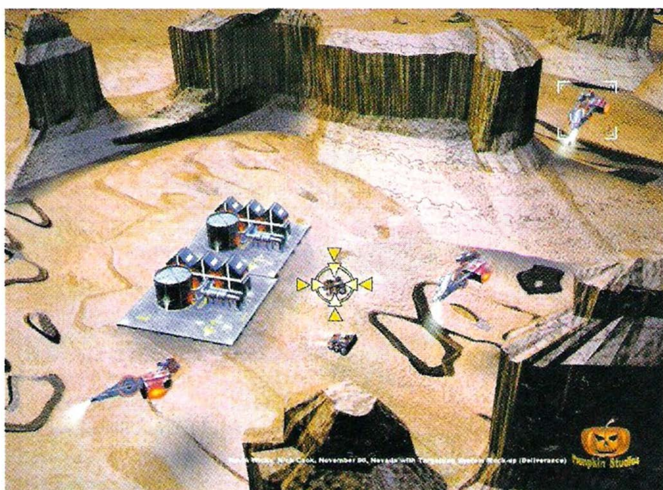
Alles im Eimer

In *Warzone 2100* schreiben wir, man glaubt es kaum, das Jahr 2100. Das obligatorische Unglück geschah rund vierzig Jahre vorher. Da feuerten Nuklear-Satelliten aus allen Rohren auf die Erde und legten diese in Schutt und Asche. Eine Zeitlang war sie daraufhin ziemlich wüst und relativ leer. Doch dann machten sich Überlebende an den Wiederaufbau. Das war ein hartes Stück Arbeit, denn mit dem kulturellen und technischen Niveau stand's nicht zum besten. Um alles langsam wieder herzurichten, wurde zuerst mit dem Bau eines ersten

THE PUMPKIN STRIKES BACK

„Pumpkin Studios? Nie gehört." Diese Reaktion zeugt nicht von Unwissenheit, sondern von Ehrlichkeit. Das mit Eidos liierte Entwicklerteam besteht aus rund zwanzig Leuten mit einschlägiger Erfahrung bei Psygnosis, dem GamesWorkshop und vor allem MicroProse. Nick Cook, Alex McLean und Jim Mambra, die Masterminds bei Pumpkin, haben unter anderem an der *X-COM*-Serie und *Fields of Glory* gearbeitet. Drei weitere Mitarbeiter dürfen sich mit einem Uniabschluß im Fach Künstliche Intelligenz brüsten.





Nevada im Fadenkreuz – eine Anspielung auf Westwoods Command & Conquer? Hier handelt es sich um eine gerenderte Zwischensequenz.

Stützpunktes begonnen. Wie die ersten Pioniere landeten und sich an den Bau der Basis machten, wird noch von dem schick gemachten Intro gezeigt, dann darf der Spieler den Befehl übernehmen. Als erstes gilt es, alle Überreste aus der Zeit vor der Katastrophe einzusammeln, um sich so das früher vorhandene Wissen nutzbar zu machen. Darauf kann dann später mit eigener Forschung aufgebaut werden. Mit der Zeit erfährt der Spieler, wie es zu dem großen Zusammenbruch gekommen war. Und nachdem er weiß, welche Macht hinter der Katastrophe steckt, kennt er auch seinen Gegner für den Rest des Spiels. Denn diese Macht duldet es nicht, daß sich ihr jemand in den Weg stellt. Allerdings tauchen im Laufe der Missionen noch einige weitere Feinde von sehr unterschiedlichem technischen Niveau auf. Die weniger gut ausgestatteten müssen in den ersten Missionen dazu herhalten, vom Spieler quasi trainingshalber und relativ mühelos besiegt zu werden, damit sich dieser behutsam an das Spiel gewöhnen kann. So primitiv wie am Anfang sind die Gegner im weiter fortgeschrittenen Stadium natürlich nicht mehr. Panzer, Raketenbasen, Laserkanonen und schwere Artillerie kommen bald auf den Plan, um Stimmung zu machen.

Dreidimensionale Actionstrategie

Wie spielt sich *Warzone 2100*? Der Schwerpunkt liegt einerseits auf schneller Action, andererseits auf Strategie. Damit alles flott abläuft, wurde lange an einem intuitiv zu bedienenden, aber dennoch mächtigen Interface gefeilt. Mit diesem kann man Konstruktionen, Ressourcen, Geld und alles, was sonst noch wichtig ist, managen. Ein Beispiel: Sobald eine Reparaturmöglichkeit gebaut wurde, kann man seinen Einheiten die Anweisung geben, zwecks Reparatur zur Basis zurückzukehren. Das vereinfacht einerseits die Bedienung, was einen zügigen Spielablauf ergibt, andererseits hebt sich *Warzone 2100* damit von anderen Echtzeitstrategicals ab, bei denen nur gebaut wird und niemand Zeit darauf verschwendet, Truppenteile reparieren zu lassen. Ebenfalls unter die Rubrik Rationalisierungsmaßnahmen zugunsten eines flotten Gameplays fällt die Möglichkeit, Wegpunkte zu setzen. Schnelle Reaktionen allein führen aber natürlich nicht zum Sieg, der strategische Aspekt spielt eine große Rolle. Forschung und Konstruktion sowie sparsames Haushalten mit dem Geld sind wichtig. Das alles klingt bisher vielleicht recht stark nach *BattleZone* oder *Uprising*. Die Tatsache, daß alles rasant und in 3D abläuft, legt diesen Vergleich nahe. Trotzdem dürfte spielerisch die Nähe zu *C&C*, *Total Annihilation* oder *Z* wahrscheinlich größer sein, weil man

> **Warzone 2100 soll Schluß machen mit dem ewigen Bauen, Bauen, Bauen, das bei anderen Echtzeit-Strategiespielen vorherrscht.**
> *Alex McLean, Producer*

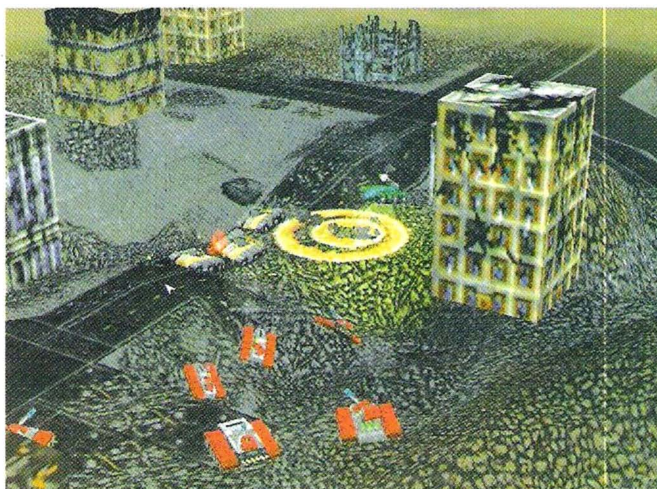
WAS VON WEM?

Um genauer aufzuzeigen, in welche Richtung das Gameplay bei *Warzone 2100* gehen wird, haben wir hier zusammengestellt, was es mit *Total Annihilation, Myth* und *BattleZone* verbindet bzw. was es von diesen Spielen unterscheidet.

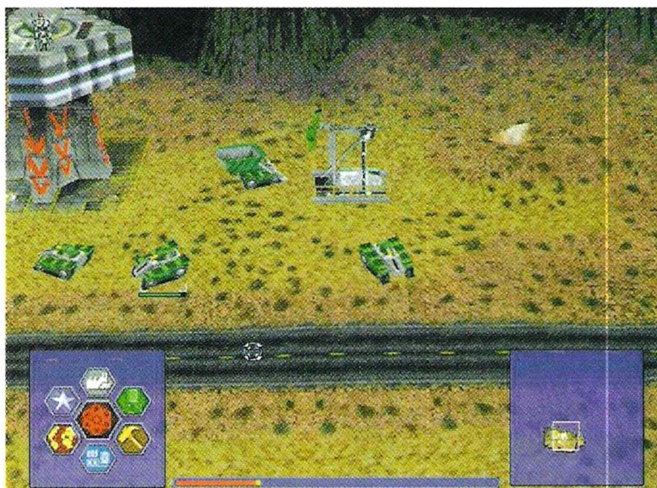
Total Annihilation: Beides sind Echtzeit-Strategiespiele mit Ressourcenmanagement und Basisbau, aber nur *Warzone 2100* hat eine echte 3D-Grafik anstatt einer Draufsicht und dürfte etwas actionlastiger werden.

BattleZone: Bei *BattleZone* handelt es sich wie bei *Warzone* um ein actionreiches 3D-Spiel, bei dem eine Basis gebaut wird. Allerdings greift der Spieler hier sehr stark selbst ein, die Darstellung ist daher meist in der Ich-Perspektive.

Myth: Wie bei *Warzone* sehen Sie hier das 3D-Schlachtfeld nicht aus der Ich-Perspektive, sondern von einer erhöhten Position, und können die Kamera schwenken und zoomen. Hier können Sie aber keine Basis bauen und haben keine Rohstoffe zu verwalten.



Dieser Screenshot von den Ruinen einer Großstadt erinnert nicht nur dezent an Urban Assault, sondern zeigt auch einige Spezialeffekte und das modellierte Terrain.



Hier wird nichts anderes als Öl gefördert – glaubt man Pumpkin, so werden sich die Methoden dafür in den nächsten hundert Jahren kaum ändern.

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Ein ungewöhnliches Spiel erfordert natürlich auch ein ungewöhnliches Interface. Beim Design von *Warzone* stand vor allem die schnelle Bedienbarkeit im Vordergrund.

Alle Objekte, sogar einfache Fußsoldaten, sind in echtem 3D, d. h. wenn man die Landschaft rotieren läßt, erscheinen die verschiedenen Einheiten stets in der korrekten Perspektive.

Das bergige Terrain ist durch die 3D-Grafik besser erkennbar als beispielsweise in *Dark Reign*. Hügel haben Einfluß auf die Sicht und auf das Fortkommen der einzelnen Einheiten.

Wenn ein Gegner effektvoll zerbirst, kommt Freude auf. Selten flogen bei einem Strategiespiel so sehr die Fetzen. *Warzone* möchte wohl *Independence Day* Konkurrenz machen.





Warzone 2100 explodiert, ebenso wie *BattleZone*, transparent. Beim Activision-Produkt sind die einzelnen, sich überlagernden Kreise deutlich erkennbar. *Total Annihilation* wirkt im Vergleich recht bieder.



Die Karten von *Warzone 2100* und *Total Annihilation* sind beide in klassischer Draufsicht. Höhenunterschiede werden durch die Farbgebung angedeutet, wobei die Karte in *Warzone* recht klein wirkt. Ganz anders realisiert ist *BattleZone* mit einer rotierenden 3D-Darstellung, die aber nicht besonders übersichtlich ist.

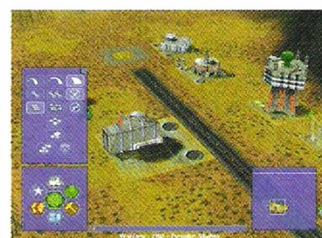
nicht selbst ins Geschehen eingreift, sondern nur Anweisungen erteilt. Das führt zu einer weiteren Änderung: Statt der Darstellung aus der Sicht eines Vehikels – wie in *BattleZone* oder *Uprising* – sieht der Spieler das Schlachtfeld prinzipiell von oben, auch wenn die Karte zoom- und rotierbar ist und sich der Kamerawinkel verstellen läßt. Damit unterscheidet sich die Grafik von *Total Annihilation*, das dreidimensional aussehende Objekte, aber eine feste Kameraperspektive hatte. Doch die dritte Dimension ist nicht nur ein optisches Gimmick, sondern hat auch spielerische Auswirkungen. So werden die Sichtverhältnisse für die taktische Planung wichtig sein, denn Hügel oder Objekte können den Blick versperren. Im Laufe des Spiels kommen technische Neuerungen hinzu, die die Sichtweite beeinflussen können.



Auch bei höherer Vergrößerungsstufe verpixeln die Einheiten nicht, allerdings werden kleine Schönheitsfehler im Detail sichtbar, beispielsweise die nicht besonders aufwendig modellierten Räder.

Missionen & Mutiplayer

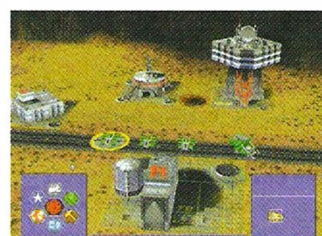
Das war ein Überblick über den Spielablauf in Kurzform. Schauen wir uns das Gameplay nun im Detail an. Zunächst ein paar Takte zu Missionsstruktur und Multiplayer-Modus. Drei Kampagnen warten auf den Spieler. Und schon an der ersten wird man ein ganzes Weilchen zu knabbern haben. Sie spielt auf einer einzigen, sehr großen Karte und ist in fünf Missionen aufgeteilt, die wiederum Untermissionen haben. Man beginnt in der Wüste von Arizona und arbeitet sich langsam zu Städten vor, in denen der Technik-Level höher ist und man deshalb besser forschen kann. Dies erinnert ein wenig an *Civilization* oder auch an *X-COM*. Wenn diese erste Kampagne erledigt ist, und erst dann, darf man sich an die nächste wagen. Natürlich gibt's aber auch Mehrspieler-Modi. Zu den schon klassischen



Wenn das Interface ein großes Menü herbeizaubert, ist dieses transparent dargestellt, damit man sehen kann, was darunter vor sich geht.



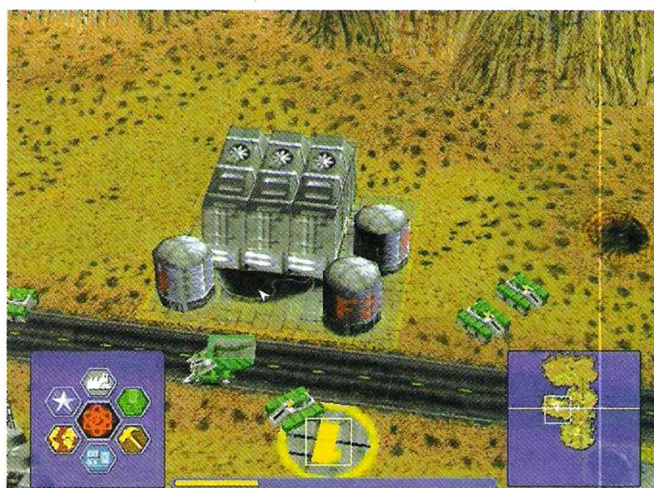
Ungewöhnlich? Trikes und Trucks sind auch mit von der Partie.



Home sweet home: die erste Basis.



Bunker und Türme sind unverzichtbare Befestigungsanlagen in jedem Echtzeit-- Strategiespiel - das ist bei Warzone 2100 natürlich nicht anders.



Wer genügend Ressourcen hat, kann seiner Fabrik ein Upgrade spendieren. Dadurch werden verschiedene Einheiten leistungsstärker.

Deathmatches gesellt sich die Möglichkeit, mit Mitspielern Allianzen zu bilden und gemeinsam auf Ressourcen zuzugreifen.

Forschung macht den Meister

Thema Ressourcen – es gibt nur eine, nämlich Öl. Alex McLean erklärt, daß dies eine bewußte Beschränkung ist. Mehr Ressourcen machten das Spiel komplexer, ohne den Spielspaß zu erhöhen. Bei *Warzone 2100* wird es darum gehen, das vorhandene Öl geschickt zu nutzen und sich, wenn es knapp wird, beim Gegner zu bedienen – was übrigens nicht nur mit dem schwarzen Gold, sondern auch mit Gebäuden funktioniert. Statt auf viele Rohstoffe soll man sich beim Spielen auf Action, Bauen und wichtige Entscheidungen konzentrieren. Zu letzteren gehört sicher auch die Frage, welche Einheiten gebaut werden, das ist bei jedem Echtzeit-Strategiespiel so. Noch nicht ganz so gängig ist ein dreidimensionales Terrain, mit dem manche Soldaten- oder Fahrzeugtypen besser zurechtkommen als andere. Vor allem aber darf sich der Spieler auch seine eigenen Einheiten basteln und beispielsweise entscheiden, welche Waffe er mit welchem Fahrzeug kombiniert. Wieviele Möglichkeiten es hier gibt, kann man nur ermessen, wenn man weiß, daß über 400 Technologien genutzt werden können. Waffen, Fahrzeuggestelle, Antriebe und Gebäude werden unabhängig voneinander erforscht. Den Überblick behält man da nur, weil die einzelnen Elemente erst nach und nach ins Spiel kommen – Cyborgs zum Beispiel erst recht spät.



»Wir haben viel Wert auf schnelles Gameplay gelegt und uns deshalb angestrengt, die Steuerung so einfach und schnell bedienbar wie möglich zu halten.«
Alex McLean, Producer

Ungewöhnlich für ein Echtzeit-Strategiespiel ist übrigens, daß Pumpkin nicht nur eine Joystick-Steuerung vorsieht, sondern sogar Force Feedback unterstützen will. Dies könnte daran liegen, daß das Team von technischen Spielereien begeistert ist und auch so viele Spezialeffekte wie nur möglich ins Spiel packen will. Daß den Explosionen dabei ein besonderes Augenmerk gilt, ist fast schon Ehrensache. Erstaunlicher dagegen, wie sehr die Designer ins Detail gehen. Wenn zum Beispiel eine Kugel im Dreck aufschlägt, wird Staub aufgewirbelt. Aber nicht nur die Grafik, sondern auch die KI wird liebevoll betreut. Neben den üblichen Aufgaben wie Einheiten- und Gegnersteuerung sorgt sie dafür, daß der Spieler immer wieder neue Aufträge bekommt. Sie wird auch gebraucht, wenn bei den Optionen der Charakter des Spiels verändert wird, schließlich soll Leuten mit unterschiedlichen Vorlieben ein packendes Erlebnis geboten werden, was natürlich nur möglich ist, wenn sich die KI den unterschiedlichen Ausgangsbedingungen anpassen kann.
Übrigens wird *Warzone 2100* gleichzeitig für den PC und die PlayStation entwickelt und nicht, was eher dem üblichen Vorgehen entsprochen hätte, vom einen auf das andere System umgesetzt. Man könnte nun befürchten, daß dies dazu führt, daß der PC nicht voll ausgereizt wird, weil die Konsole mit weniger Speicher auskommen muß. Pumpkin konnte jedoch auf beiden Plattformen alle Ideen umsetzen, wobei die Grafik auf dem PC dank 3D-Beschleuniger die Nase vorn hat.
Wenn man sieht, wie gut die bisherigen Beiträge zum Thema Strategie in 3D gelungen sind und wie unterschiedlich sie sich spielen, besteht Grund genug, sich auf *Warzone 2100* zu freuen. Was wir bisher gesehen haben, macht auch einen sehr vielversprechenden Eindruck.

Derek dela Fuente ■
Andreas Lober ■



Auch der klassische Tank Rush kommt in Warzone 2100 wieder zu Ehren. Die Gefechte werden auf bombastische Art und Weise präsentiert.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strat.
Hersteller	Pumpkin
Beginn	August '97
Status	60%
Release	September '98

Vergleichbar mit
Total Annihilation, Battle Zone, Myth

The Dark Project

Nachtschwärmer

Wir bringen Licht ins Dunkel: Seit unserem ersten Preview vor einem halben Jahr hat sich viel bei The Dark Project getan. Das Team um die Rollenspiel-Veteranen Greg LoPiccolo und Doug Church trat mit einer ausführlichen Präsentation den Beweis an, daß das Leben eines Diebs wirklich eine echte Herausforderung ist.



Die Skeptiker wurden schon bei der ersten Ankündigung stutzig: Ein Rollenspiel mit nur einem Charakter und dann auch noch ohne die rollenspieltypischen Werte? Das kann doch nicht gut sein! Looking Glass haben sich viel, viel Zeit genommen, um all ihren vorschnellen Kritikern den Wind aus den Segeln zu nehmen. Auf den folgenden Seiten werden wir Ihnen zeigen, daß **The Dark Project** wirklich das Zeug dazu hat, den typischen Rollenspielen auf dem Computer neue Impulse zu verpassen. Wie lange es dauern wird, bis wir Ihnen den Test dazu präsentieren können, wagen wir nicht zu sagen. Zwar ist Oktober 1998 als Termin angepeilt, doch hinter vorgehaltener Hand sind die Designer froh, wenn **The Dark Project** bis Anfang 1999 fertig wird. Übrigens: Looking Glass änderten den Titel mittlerweile in **Thief: The Dark Project**, doch Publisher Eidos wird für Deutschland den neuen Zusatz wahrscheinlich weglassen und es als **The Dark Project** verkaufen.

Wie eine zweite Haut

The Dark Project ist trotz seiner 3D-Grafik kein Actionspiel. Vielmehr ist es strenggenommen ein reinrassiges Rollenspiel, in dem Sie eine Rolle übernehmen. Sie müssen eins werden mit dem Charakter Garrett, denn nur so werden Sie in **The Dark Project** erfolgreich sein. „Nur wer wie ein Dieb denkt und fühlt, wird im Spiel überleben", prophezeit Doug Church, sogenannter „Technical Felon" von Looking Glass und Hauptdesigner von **The Dark Project**. Braucht es noch mehr, um dem Begriff Rollenspiel endlich wieder die ursprüngliche Bedeutung zu geben? „All diese Computer-Rollenspiele sind doch nur dazu da, dem Spieler das Berechnen von Charaktereigenschaften und das Würfeln abzunehmen", lästert Greg LoPiccolo, Creative Director. „Aber kein Spiel erlaubt es, wirklich eine Rolle zu übernehmen, da keines dem Spieler die nötigen Freiräume läßt! Wir befördern das Rollenspiel in die Architektur der Levels statt in Statistiken." Die Konsequenz ist: Der Spieler stellt nicht bei der Charaktergenerierung ein, daß er ein geschickter Dieb sein will. Er hat bei **The Dark Project** die nötigen Anlagen dazu, muß sich aber dementsprechend verhalten. „Alles, was wir tun, ist, dem Spieler eine Art Werkzeugkasten zu geben, um wie ein Dieb zu leben", ergänzt Doug Church. Bleibt die Frage offen, ob der typische Computerspieler das überhaupt will. „Wenn nicht, haben wir zumindest unser Bestes getan", erklärt Doug Church. „Zumindest wollen wir dem Rollenspiel neue Räume eröffnen, auch wenn es kommerziell nicht so erfolgreich wird. Irgendwann werden die Leute einsehen, daß wir recht hatten!"

Bekanntschaft unerwünscht

Um den Charakter Garrett annehmen und als dieser agieren zu können, ist natürlich eine aufwendige Hintergrundgeschichte nötig. Looking Glass erzählen diese nicht mit Hilfe von gerenderten Animationen oder gefilmten Schauspielern, sondern gehen einen gänzlich anderen Weg, der **The Dark Project** auch in künstlerischer Hinsicht aus der Masse herausragen läßt. Für alle Zwischensequenzen wurden gezeichnete und gemalte Bilder digitalisiert und dann mit dem Grafikprogramm Photoshop nachbearbeitet und animiert. Die Qualität dieser Animationen ist über jeden Zweifel erhaben und verleiht dem Spiel jenen düsteren Look, der sich dann quer durch alle Levels zieht. Auch die Geschichte hat es in sich: **The Dark Project** spielt in einer tristen, finsteren Stadt, die vom Orden des Hammers kontrolliert wird, einer fanatischen, auf dem absteigenden Ast befindlichen Religionsgemeinschaft. Ihre Spielfigur Garrett ist einer der besten Diebe der Stadt, die dank ihres verwinkelten Aufbaus für Leute wie ihn die besten Arbeitsvoraussetzungen schafft. Einige der Missionen finden in den Straßen statt, manche in den unterirdischen Abwasserkanälen, andere führen Sie in mächtige Herrenhäuser oder unheimliche Bergwerke. Garrett arbeitet bevorzugt für reiche Auftraggeber, für die er unauffällig bestimmte Gegenstände besorgen soll. Sein Geschick spricht sich schnell herum, und so macht er eines Tages die Bekanntschaft der schönen Viktoria, die einen besonderen Auftrag für ihn bereithält.

THE DARK PROJECT: DIE TECHNICK

Gesichter











Lichter

Licht ist für einen Dieb natürlich alles andere als hilfreich. Alle Lampen, Fackeln, Feuer und dergleichen lassen sich deshalb mit gezielten Schüssen oder anderen Hilfsmitteln löschen, um ungesehen im Dunklen agieren zu können.

Teppiche

Teppiche und weicher Lehmboden dämpfen nicht nur Garretts Schritte, sondern auch die seiner Gegner. Während so manche Wache noch ein leises Liedchen pfeift, schleichen sich bestimmte Monster dagegen lautlos an und attackieren aus dem Hinterhalt.



Harte Böden

Stein, Metall, Marmor und ähnlich harte Untergründe erzeugen weithin hörbare Schrittgeräusche beim Gehen. Garrett muß sich entweder einen anderen Weg suchen oder Hilfsmittel wie den geräuschdämpfenden Pilz benutzen.

Umgebung











Dann stolpert Garrett in Ereignisse, die alles andere als irdischen Ursprungs sind und ihn zu einer hilflosen Marionette ungeahnter Mächte werden lassen. Wobei, ganz so hilflos ist Garrett dann doch nicht – vorausgesetzt, der Spieler hilft ihm dabei. Diese Geschichte wird nicht nur durch die Zwischensequenzen erzählt, sondern auch durch Begegnungen, die Garrett während des eigentlichen Spiels macht oder indem er Gespräche zwischen anderen Charakteren belauscht. Diese Interaktion mit sogenannten NPCs (Nicht-Spieler-Charakteren) ist einer der reizvollen Aspekte des Spiels, denn Garrett und der Spieler wissen am Anfang nicht viel von der eigentlichen Story, die erst ab der Mitte des Spiel durchsichtiger wird. Richtige Gespräche mit anderen Charakteren wird der Spieler aber nicht führen, erklärt Doug Church: „Der Spieler wird zwar auf Betrunkene in den Straßen stoßen, oder auf Diener in einem Palast, die ihn nicht gleich angreifen. Aber generell will man als Dieb nicht so gerne mit anderen Leuten sprechen, oder?"

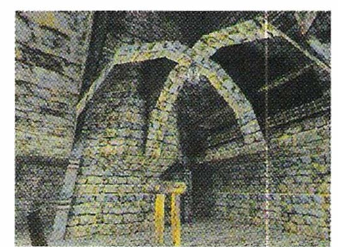


»Nur wer wie ein Dieb denkt und fühlt, wird im Spiel überleben!«
Doug Church, Looking Glass

Mittlerweile haben Looking Glass ihre Dark-Engine für die Unterstützung von 3D-Grafikkarten durch Direct 3D (möglicherweise folgt noch Open GL) erweitert, was dem Spiel ungemein hilft. Vom aktuellen Stand der Technik sind sie zwar noch einen großen Schritt entfernt, aber als Umgebung für ein storylastiges Rollenspiel reicht es allemal. Schaurig-schöne Kellergewölbe, monumentale Kathedralen und bedrückend enge Gassen lassen sich damit problemlos erzeugen.

Auf leisen Sohlen

Außerdem erlaubt es die Engine den Designern, die Umgebung konsequent für Puzzles auszunutzen. Ein Beispiel: Garrett muß als Dieb natürlich unentdeckt bleiben. Was also tun, wenn ein bewachter Raum zu hell ist, um sich in den Schatten zu verstecken? Garrett könnte unter anderem die lästige Fackel mit Pfeil und Bogen ausschießen. Oder er versucht, die Wachen durch Geräusche wegzulocken, indem er einen Gegenstand in eine entlegene Ecke wirft oder absichlich den Alarm-



Die Architektur von The Dark Project ist sehr abwechslungsreich gehalten und zeigt düstere Gewölbe, enge Gassen, prächtige Paläste, riesige Kathedralen und finstere Höhlensysteme.



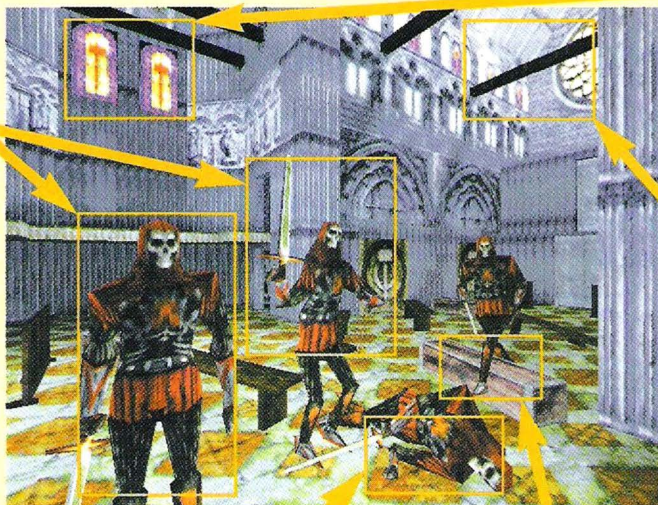
Der Orden des Hammers besitzt seinen Namen nicht ohne Grund: Seine Mitglieder greifen bevorzugt mit mächtigen Vorschlaghämmern an.

SO NUTZEN SIE DIE UMGEBUNG AUS

Der Spieler soll sich wie Dieb fühlen, lautet die Botschaft von Looking Glass. Bloße Einbildung reicht dabei natürlich nicht aus, sondern die Spielumgebung und das Leveldesign müssen dafür sorgen, daß der Spieler sich wirklich in die Rolle hineindenken und -fühlen kann. Die spezielle Dark-Engine sorgt dafür, daß die Leveldesigner bei Looking Glass ihre Welt so gestalten können, daß der Spieler niemals nur einen festen Lösungsweg finden wird, sondern die Puzzles auf alle möglichen Arten und Weisen knacken darf. In den ersten Missionen werden Sie es noch relativ leicht haben, von einem Schatten zum nächsten zu huschen, doch im Lauf der Zeit werden diese Möglichkeiten immer seltener, und Sie müssen immer kreativer werden, um nicht entdeckt zu werden. Anhand der mächtigen Kathedrale zeigen wir ein paar Beispiele auf:

Die Kirchenfenster sind denkbar ungünstig für unseren Dieb, weil sie zuviel Licht ins Innere der Kathedrale lassen. Garrett wird also keinen Fleck im Hauptschiff finden, der finster genug für ein Versteck ist. Anstatt einfach in die Kathedrale einzudringen, hätte er besser versucht, die Gegner darin ins Freie zu locken, indem er beispielsweise einen harmlosen Bürger vor dem Kirchentor angreift, so daß dieser laut um Hilfe ruft.

Das Kind ist schon in den Brunnen gefallen, denn Garrett bekommt es gleich mit drei starken Gegner zu tun. Allerdings erlaubt es das Schwertkampfsystem, Schläge gezielt zu parieren und auszuteilen. Der linke Gegner beispielsweise hat gerade sein Schwert gesenkt, ist also fast wehrlos. Der rechte ist noch einen Schritt entfernt und kann noch nicht treffen, also würde sich eine schnelle Attacke auf den linken Angreifer lohnen. Das verschafft Garrett aber nur eine winzige Pause, in der er sich schnellstens absetzen sollte.



Eine weitere Möglichkeit, unbemerkt in die Kathedrale einzudringen, wären die kräftigen Querbalken an der Decke gewesen. Garrett hätte einen besseren Überblick von hier gehabt und wäre mit Schwertern nicht zu bekämpfen gewesen, hätten ihn die Gegner doch erspäht.

Kämpfe haben für Garrett viele Nachteile. Sie erzeugen Lärm, sind außerordentlich gefährlich und hinterlassen im Erfolgsfall unangenehm auffällige Leichen. Diese sollte Garrett schnellstens entsorgen, da sie jeden NPC sofort informieren, daß etwas in seiner Umgebung nicht stimmt. Als Verstecke eignen sich dunkle Ecken, Schränke oder große Kisten.

Da sich fast alle 3D-Objekte im Spiel benutzen lassen, hätte Garrett aus den Bänken und Podesten Hindernisse für seine Häscher bauen können. Außerdem hätte er sie auch benutzen können, um höher gelegene Punkte in der Kathedrale zu erreichen. Von dort aus hätte er vielleicht die nahenden Spießgesellen unter Beschuß nehmen können.

gong in einem anderen Raum benutzt. Garrett kann auch versuchen, die Wachen eine nach der anderen von einer sicheren Warte aus mit Pfeilen außer Gefecht zu setzen. Oder er aktiviert einen magischen Pilz, dessen Sporen auf harten Böden das Geräusch seiner Schritte soweit dämpfen, daß die Wachen ihn nicht mehr hören können. Vielleicht gibt es auch einen Weg, der mit einem Teppich ausgelegt ist, der gleichfalls seine Schritte dämpft?

Im Dunkeln ist gut munkeln

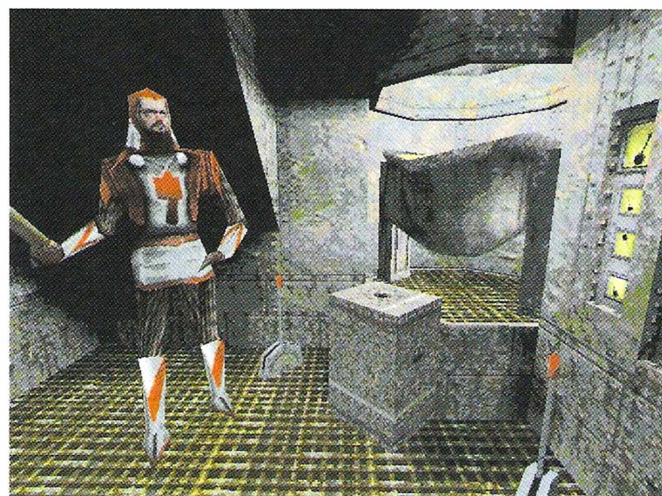
Wie die Gegner Garretts die Umgebung wahrnehmen, erfährt der Spieler durch die abwechslungsreiche Sprachausgabe und durch viele verschiedene Geräusche. Arglose Wachtposten pfeifen ein gemütliches Liedchen, während sie gelangweilt auf und ab spazieren. Werden sie auf ein Geräusch aufmerksam, fragen sie ins Dunkle hinein „Halt! Wer ist da?". Hält sich Garrett nun mucksmäuschenstill, wird die Wache wahrscheinlich annehmen, sich getäuscht zu haben. Das erfahren Sie durch Sätze „War wohl nur eine Ratte...". Verrät sich der Spieler aber, wird der Gegner angreifen oder Hilfe herbeirufen. Muß der Kontrahent aber erst noch zu einem entsprechenden Alarmgong laufen, haben Sie die Chance, ihn einzuholen und unschädlich zu machen. Looking Glass will alle Möglichkeiten, dreidimensionale Sounds zu erzeugen, ausnutzen, damit der Spieler auch tatsächlich hören kann, wo sich seine Gegner aufhalten, und sie umgehen oder austricksen kann. Im Gegensatz zu 3D-Actionspielen, in denen der Spieler durch einen möglichst hohen Bodycount „belohnt" wird, freut er sich in **The Dark Project**, wenn er wieder einmal seine Gegner hereingelegt hat. „Wir zwingen den Spieler, sich wie ein Dieb zu verstecken", erklärt Doug Church, „denn er hat im Kampf gegen einen Gegner eine Chance, doch gegen mehrere verliert er auf jeden Fall." Derzeit stecken Looking Glass viel Zeit in das Feintuning der Künstlichen Intelligenz, um den Zeitpunkt, ab dem die Gegner den Spieler nicht mehr sehen kön-



„Irgendwann werden die Leute einsehen, daß wir recht hatten!"
Doug Church, Looking Glass

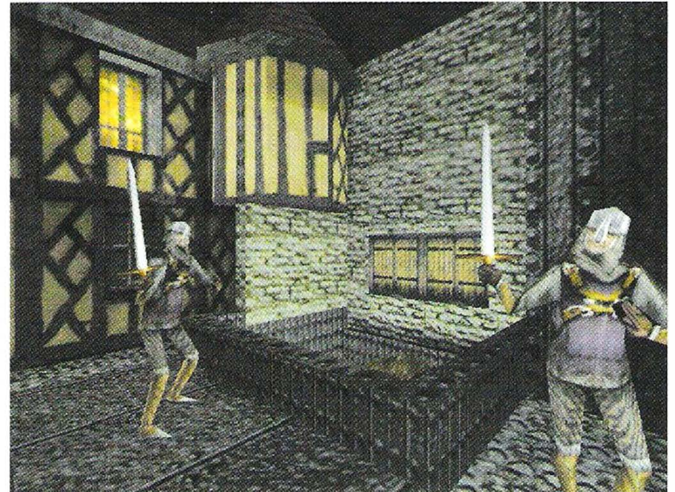


The Dark Project ist auch optisch kein Fantasy-Rollenspiel im klassischen Sinn, sondern benutzt viele Stilmittel der bekannten Jules Verne-Romane.



Mit dieser mysteriösen Maschine kann sich der Spieler eigene Hämmer bauen – wenn er den Ordensritter vorher mit List und Tücke beseitigt.


Von oben besitzt Garrett immer Vorteile. Von dieser im Dunklen gelegenen Ballustrade aus kann er ungesehen beobachten oder Gegner täuschen.


Das Ausrauben von harmlosen Bürgern in den engen Gassen kann gefährlich werden, falls das Opfer die Wachen alarmiert. Jetzt hilft nur noch die Flucht!

nen, perfekt zu bestimmen. Schließlich sollen Sie wissen, wo Sie sich verstecken können, aber auch stets diese nagende Ungewißheit verspüren, ob die Wache nicht doch weiß, wo Sie sind.

Ich fühl' mich frei...

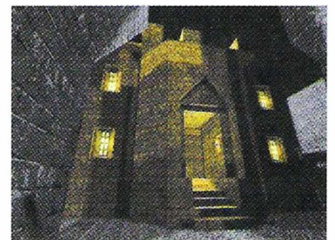
Als Faustregel gilt, daß die Gegner zumindest wissen, wo Sie zuletzt gesehen wurden. Wenn Sie es dann schaffen, ungesehen an einen anderen Ort zu gelangen, sind Sie sicher. Allerdings werden auch die Gegner im Laufe des Spiels besser, so daß Sie ständig neue Taktiken ausprobieren und lernen müssen.
Die Architektur in den Levels eröffnet dem Spieler viele Möglichkeiten, sich zu verstecken oder gefährliche Punkte zu umgehen. Mit Hilfe von Seil und Haken kann Garrett sich auf höher gelegene Plätze ziehen, Abgründe überwinden oder Gegenstände bewegen. „Wir versuchen, möglichst viele Freiheiten für den Spieler zu schaffen", verspricht Greg LoPiccolo. „Dazu gehört auch die Künstliche Intelligenz, die sich vom Spieler austricksen lassen muß. Das ist ja eine der Fähigkeiten eines Diebs, andere Wesen zu täuschen." Hinzu kommt, daß der Spieler neue Fähigkeiten nicht auf dem Präsentierteller serviert bekommt, sondern wirklich lernen muß. Je mehr Erfahrung er im Umgang mit seinen Werkzeugen und der Interaktion mit der Umgebung hat, desto besser wird er mit den Fallen und Rätseln späterer Levels zurechtkommen. Basierend auf den Erfahrungen der Vergangenheit, als Doug und Greg noch an Spielen wie **Ultima Underworld** oder **System Shock** arbeiteten, wollen sie auch mit **The Dark Project** dem Spieler nicht zwei oder drei verschiedene Lösungen anbieten, sondern einfach nur die Umgebung so simulieren, daß Sie selbst nach neuen Möglichkeiten suchen wollen. „Wir hatten diese Erfahrungen schon bei **Ultima Underworld** gemacht, als die Beta-Tester die ulkigsten Wege fanden, die wir nie für möglich gehalten hätten", erklärt Doug. „Jeder Spieler soll bei **The Dark Project** seine eigenen, individuellen Erfahrungen machen können!" Natürlich gibt es dank der Story noch den nötigen roten Faden, damit der Spieler auch eines Tages das Ende der spannenden Geschichte erleben kann. Nur der Weg dorthin ist offen. Sollte Garrett doch in die Verlegenheit kommen, sich von Angesicht zu Angesicht mit einem Gegner zu messen, wird er dies meist mit dem Schwert tun. Looking Glass arbeiten deshalb an einem speziellen Kampfsystem, das ähnlich funktioniert wie der VSIM-Modus von Interplays **Die by the Sword**. Damit können Sie im fertigen Spiel in mehrere Richtungen blocken, schlagen und stechen. Sollten Sie gerne wie die Ordens-Wachen auch mit einem Hammer kämpfen wollen, müssen Sie nicht unbedingt einen der Posten überfallen, denn in der entsprechenden Fabrik lassen sich Hämmer in beliebiger Menge herstellen. Ein weiteres Beispiel für die vielfältigen Möglichkeiten, die Ihnen die Umgebung von **The Dark Project** bietet.

> „Wir befördern das Rollenspiel in die Architektur der Levels statt in Statistiken."
> Greg LoPiccolo
> Looking Glass

Selbstgespräche helfen weiter

Auf viele Dinge werden Sie nur deswegen stoßen, weil Garrett mit gedämpfter Stimme in einer Art Selbstgespräch oft kleine Tips murmelt, wie etwa „Keine gute Idee. Da kann ich mich nicht verstecken.", falls Sie eine falsche Abzweigung nehmen sollten. Andere Freiräume schaffen die Designer, indem sie alle 3D-Objekte wie Tische, Kisten, Bänke und dergleichen manipulierbar machen. Sie können Tische benutzen, um einen höher gelegenen Ort zu erreichen, oder Sie schubsen eine große Kiste ins Wasser, um von dort aus einen entfernten Punkt zu erreichen oder um sich hinter ihr zu verstecken und unentdeckt an Wachen vorbeizutreiben. Wenn Sie nun befürchten, angesichts der großen und komplexen Levels schnell die Orientierung zu verlieren, können die Designer Entwarnung geben: Es wird Übersichtskarten geben, allerdings nicht in der gewohnten Form, sondern anhand von Karten, die man entweder findet oder von seinen Auftraggebern erhält. Bis alle Features reibungslos zusammenspielen, wird sicher noch viel Zeit vergehen; deshalb wird der eigentlich geplante Mehrspieler-Modus erst einmal auf Eis gelegt. „Wir werden sonst nie fertig, aber vielleicht liefern wir ihn nach – als Patch oder so", gesteht Doug Church etwas verlegen, „aber das hatten wir ja schon mal versprochen..." Wer sich erinnert: Der angekündigte Mehrspieler-Modus für **Terra Nova** wurde nach einjähriger Wartezeit kommentarlos eingestampft. **Florian Stangl** ■


Die bislang noch etwas holprig animierten Gegner sollen bis zur Verkaufsversion deutlich geschmeidiger agieren.


Stimmungsvoll eingesetzte Lichter erzeugen die für ein Rollenspiel nötige Atmosphäre.

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Looking Glass
Beginn	1. Quartal '96
Status	Pre-Alpha
Release	4. Quartal '98

Vergleichbar mit
Ultima Underworld, System Shock

IM GESPRÄCH



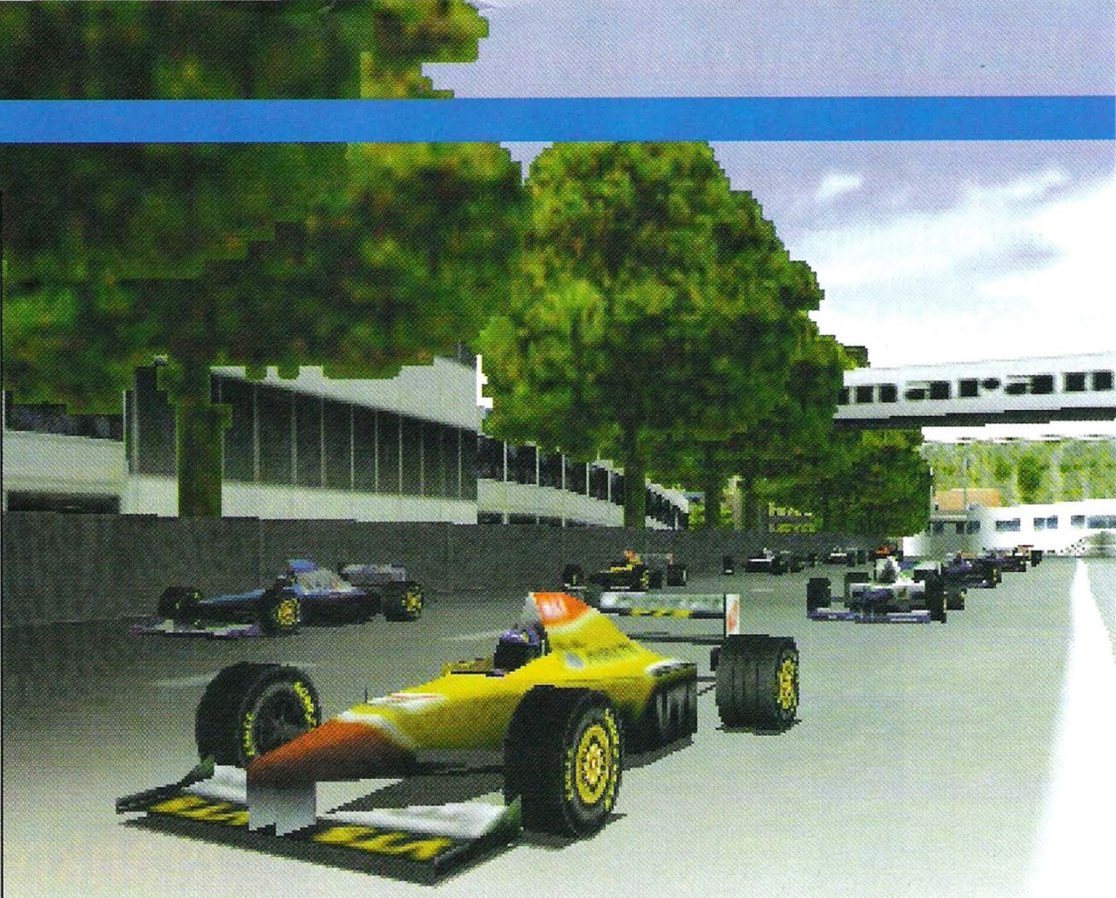
Wir sprachen mit Johnny Herbert über seinen Einfluß auf die Entwicklung des Spiels.

Haben Sie selbst einen Computer oder eine Konsole, und was spielen Sie dann?
Ich habe zwar einen Computer, muß aber gestehen, daß ich nicht sehr viele Spiele besitze. Eigentlich sind es nur zwei: Eine Golfsimulation und natürlich *Grand Prix 2*. Meine Tochter hat eine Konsole, auf der wir zusammen schon des öfteren *Virtua Fighter* gespielt haben.

Wie gefällt Ihnen Grand Prix 2?
Es war wohl einmal das beste Rennspiel auf dem Markt. Aber das war vor zwei Jahren. Um heute ein gutes Spiel abzuliefern, muß natürlich die Grafik auf dem neuesten Stand sein. *Formel 1 '97* hat mich da etwas enttäuscht, denn die Grafik-Engine hat hier die Möglichkeiten von 3Dfx nicht richtig ausgenutzt. Es war eben eine Konsolenumsetzung. Nebenbei bemerkt war der Sound für mich auch sehr enttäuschend.

Was sagen Sie denn dann zu F1 Racing Simulation?
Ja, *F1* war da schon von anderer Qualität, obwohl ich hier das Handling nicht ganz so realistisch finde.

Was genau haben Sie zu Johnny Herbert's Grand Prix beigetragen?
Ich habe versucht, dieses Spiel so realistisch wie nur möglich zu gestalten. Abgesehen von der Grafik habe ich so gut wie alles beeinflußt, was mit Fahrdynamik und Fahrzeuggestaltung zu tun hat. Das war wohl auch ein Grund, warum wir den Release noch einmal um drei Monate verschieben mußten. Seit ich das Spiel das erste Mal gesehen haben, hat es sich wirklich stark verändert.



Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Young Guns

Das noch junge Label Midas Interactive wagt sich mit Johnny Herbert's Grand Prix gleich an ein ganz heißes Thema. Die Formel 1 hat schon vielen Herstellern Kopfzerbrechen bereitet, nur wenige Spiele schaffen wirklich den Sprung aufs Treppchen. Mit einem stark ausgeprägten Action-Charakter will Johnny Herbert's Grand Prix aber gar nicht den direkten Vergleich mit F1 Racing & Co. antreten.

Sollte Ihnen Midas Interactive kein Begriff sein, müssen Sie sich nicht unbedingt wundern, denn das Entwicklungsteam mit Sitz in Holland gibt es erst seit ein paar Monaten. Neben Rennspielen finden sich auch Strategietitel wie *Echelon* und Flippersimulationen wie *Cyberball* in ihrer Produktpalette. Mit *Johnny Herbert's Grand Prix* wollen sie Anfang Juni in die Welt der Rennspiele starten. Die Niederländer schnappten sich den berühmten Piloten Johnny Herbert und steckten ihn zusammen mit ein paar pfiffigen Programmierern in ein Kämmerlein, um das Team in Ruhe arbeiten zu lassen. Das ist jetzt natürlich ein wenig übertrieben, aber zumindest interessiert sich der gebürtige Engländer für Computerspiele und war bei der Entwicklung tatsächlich beteiligt. Herbert kann auf eine lange Karriere als Formel 1-Pilot zurückblicken. Seine zehnjährige Laufbahn führte ihn über Lotus zu Benetton und schließlich in die Boxengasse von Sauber. Zusammen mit Jean Alesi versucht er zur Zeit bei Sauber-Petronas, den beiden davoneilenden Silberpfeilen auf den Fersen zu bleiben und nebenbei



Nur wenige Formel 1-Spiele bieten eine Cockpitansicht mit den Händen des Fahrers. An der Grafik wird hier noch gearbeitet.



Das gesamte Rennen kann später mit individuell wählbaren Kameraansichten noch einmal betrachtet werden.

den anderen Fahrern das Leben schwer zu machen. Sämtliche Fahrzeuge wurden in Zusammenarbeit mit ihm als Modelle nachgebaut und schließlich von den Programmierern in eine präzise Simulation der Boliden umgewandelt. Daß perfekte Optik alleine nicht mehr genügt, weiß man heutzutage, und so wurden die fertigen Polygonmodelle in eine zeitgemäße 3D-Umgebung gesetzt.

Satter Sound

Besonders bemerkenswert ist – abgesehen von der Grafik – der realistische Sound. Wer einmal auf der Tribüne an der Zielgeraden eines Formel 1-Rennens gesessen hat, der weiß, was es heißt, einem Gehörsturz nahe zu sein. Das gleiche Gefühl bekommt man bei *Johnny Herbert's Grand Prix*. Jeder Wagen, der zum Überholen ansetzt, kündigt sich bereits lange vorher durch ein aufdringliches Motorengeheul an. Vielleicht auch ein Grund, warum die Außenspiegel bei unserer Version nur als schwarze Balken vorhanden waren – man braucht sie überhaupt nicht, da man den anderen Wagen eher hört, als man ihn sieht. Realistisch ist es aber auf jeden Fall. Durch den Lärm gehetzt, begeht man so wesentlicher schneller den einen oder anderen dummen Fehler, um wenig später durch das Jaulen eines vorbeirasenden Ferrari-Motors zusammenzuzucken. Der Qualität angemessen erweist sich das Setup-Menü, das jedes Schrauber-Herz höher schlagen läßt. Hier kann von den Bremseinstellungen über die Benzinzufuhr bis hin zu Differential-Veränderungen und Reifenwahl alles von Hand eingestellt werden. Für den Schwierigkeitsgrad steht Ihnen ebenfalls eine ganze Latte an Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. Ob Sie nun mit Ideallinie und dafür ohne Lenkhilfe fahren oder lieber keinen Schaden davontragen, wenn Sie in die Leitplanken donnern, bleibt Ihnen selbst überlassen. Für etwas unkritischere Zeitgenossen gibt es selbstverständlich vorgefertigte Varianten von Anfänger bis Profi. Um die Konkurrenzprodukte jedoch attackieren zu können, müssen die Entwickler auf jeden Fall noch etwas am Fahrverhalten der Wagen feilen, denn selbst mit allen zugeschalteten Hilfen stellt es sich als sehr schwierig heraus, die Strecken unbeschadet zu meistern. Das liegt zum größten Teil am sehr direkten Lenkverhalten der Fahrzeuge. Selbst mit einem Lenkrad ist der Einschlagswinkel viel zu gering, um Schikanen in gewohnter Weise zu durchfahren. Kleinigkeiten wie das Überfahren der Curves werden mit Hilfe des Sounds wunderbar in Szene gesetzt, das Gefühl für die Geschwindigkeit kann sich besser entfalten. Kleine Fehler gibt es aber in der uns vorliegenden Version dennoch: Ist man einmal von der Strecke abgekommen, zeigt die ansonsten gelungene Grafik doch noch den einen oder anderen Fehler. Oder haben Sie schon einmal schwarze Bremsspuren auf Sand und Rasen gesehen? An diesen Problemen wird jedoch momentan gearbeitet.



Neben einer grafisch detailgetreuen Darstellung der Landschaft wurde vor allem auf eine realistische Umsetzung der Formel 1-Boliden Wert gelegt.

Split Screen

Ein bemerkenswertes Feature für ein Rennspiel dürfte der Splitscreen-Modus sein, wie er aus dem Konsolenbereich bekannt ist. Hier wird Ihnen an einem PC die Möglichkeit gegeben, zu zweit gegeneinander anzutreten. Simulationen wie *F1 Racing Simulation* oder *Formel 1 ´97* haben sich hier lediglich auf eine Netzwerkvariante beschränkt. Den Spekulationen bleibt es überlassen, wie man sich die Steuerung in diesem Wettkampf vorzustellen hat. Technisch und räumlich wird es wohl unmöglich sein, zwei Lenkräder an einen PC anzuschließen. Also werden entweder beide Spieler mit einem Joystick antreten müssen, oder einer der beiden Kontrahenten schnappt sich das Keyboard, während der andere bequem hinter seinem Lenkrad sitzen kann. Wie sinnvoll die Funktion auf einem 17-Zoll-Monitor ist, wird erst der Praxistest zeigen, da unsere Version noch nicht über diesen Modus verfügte.

Derek dela Fuente ■
Jürgen Melzer ■

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Midas Interactive
Beginn	Januar 1998
Status	60%
Release	Juni 1998

Vergleichbar mit
F1 Racing Simulation
Formel 1 ´97

GEBÄUDE

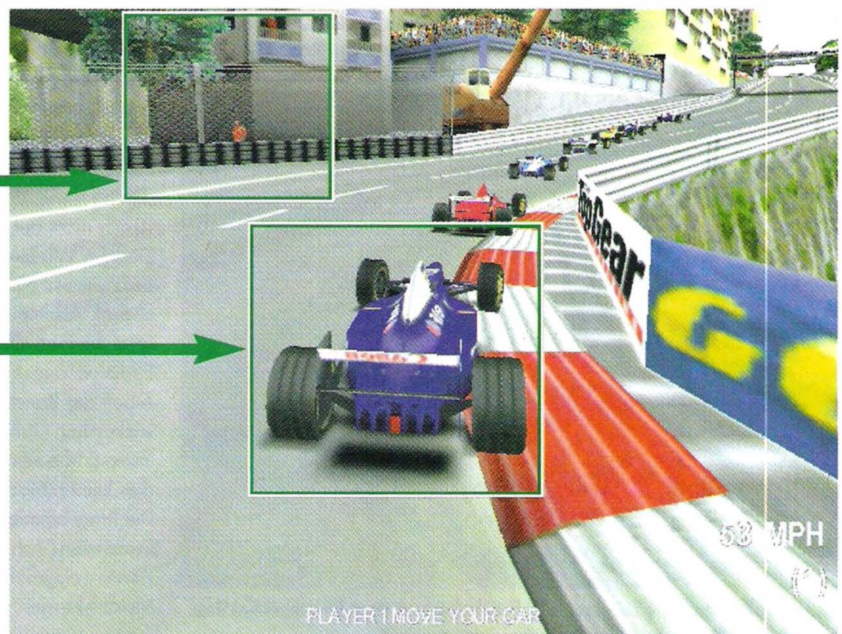


Beim Kurs in Monaco fällt auf, daß die Entwickler einige Veränderungen am Stadtbild vorgenommen haben. Details wie dieser Reifenstapel ändern sich aber auch in der Relität ständig.

REIFENWAHL



Der Zusammenarbeit mit Johnny Herbert und dem Sponsor Goodyear ist es zu verdanken, daß alle Fahrzeug bereits mit den neuen Profil-Reifen der 98er Saison dargestellt werden.

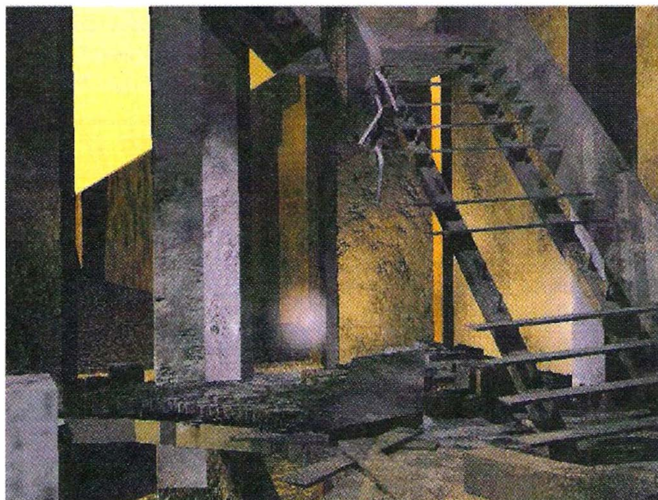


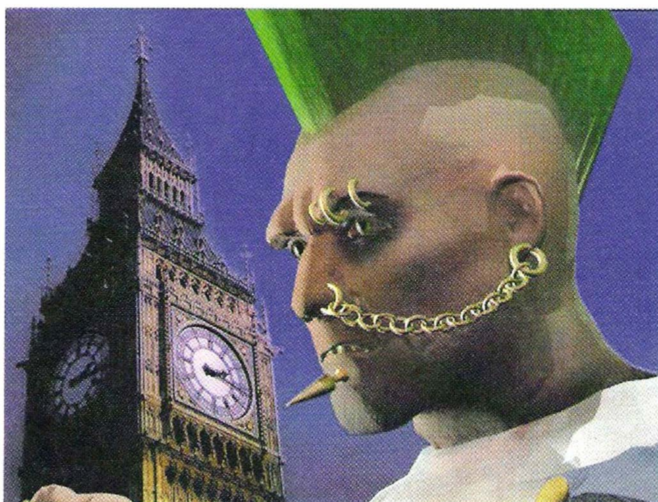
Ed Hunter

Metal Action



Die Kultrocker von Iron Maiden schnappten sich ihr glatzköpfiges Maskottchen Eddie und ließen von Synthetic Dimensions kurzerhand ein Spiel mit ihm produzieren.


Entsprechend der Philosophie der Band sehen die Cyberpunk-Welten auch im Spiel aus. Als Vorlage dienten die zahlreichen Covers der Alben von Iron Maiden.


Dieser niedliche gepiercte Zeitgenosse im Punklook ist nur einer der zahlreichen Gegner, mit denen Sie sich bei Ed Hunter herumschlagen müssen.

Nach Queen, Aerosmith und Motorhead reiht sich nun auch Iron Maiden in die Reihe der Bands ein, die ihre Philosophie in ein Spiel packen. Blaze Bailey, seit 1994 Sänger der Band, verriet uns, was die Kultrocker dazu bewegte.

Wie wir bereits in unserer Februar-Ausgabe berichteten, engagierten Iron Maiden zur Umsetzung ihrer Ideen das Team von Synthetic Dimensions. Geplant war anfänglich eine Veröffentlichung von *Ed Hunter* zusammen mit dem neuen Album *Virtual XI*, was sich aus Termingründen jedoch nicht bewerkstelligen ließ. Die Verschiebung des Releases auf September dieses Jahres war für uns Grund genug, noch einmal einen Blick auf dieses Spiel zu werfen. Im Stil eines klassischen Ballerspieles kämpfen Sie aus der Ich-Perspektive an Schauplätzen, die sich an bekannten Covers der Band orientieren. „Wir wollten eine handfeste Story, die unsere Album-Covers zum Leben erweckt, und genau das haben wir erreicht", schwärmt Blaze Bailey. Wer Iron Maiden kennt, sollte jetzt eigentlich wissen, daß ihn in diesem Spiel keine idyllischen Sommerwiesen erwarten werden – allen anderen sei gesagt, daß die Reise in eine verwahrloste Cyberpunk-Welt führen wird. Der glatzköpfige Hüne Eddie, der jedes Cover der Band ziert und auf den Konzerten regelmäßig als riesige Puppe zu bewundern ist, dient dabei als Aufhänger. „Für uns war Eddie eine willkommene Entschuldigung dafür, daß wir unsere Gesichter nicht auf den Platten zeigen mußten. Wir sind doch keine Popstars", meint Blaze abschätzig lächelnd. Also spiegelt das Actionspiel die leidvolle Geschichte von Eddie wieder, wie er sich über die Alben der Band immer weiterentwickelt hat. Übrigens – selbst wenn Ihnen Eddie kein Begriff ist, stellt dies keinen Nachteil im Spiel dar. Die Programmiererer von Synthetic Dimensions sorgten dafür, daß *Ed Hunter*, abgesehen von den Heavy Metal-Klängen, auch für moderne Techno-Jünger eine Herausforderung darstellt. Der nicht-lineare Spielverlauf macht es dem Benutzer unmöglich, das Verhalten seiner Gegner auswendig zu lernen oder zu berechnen. Immer wieder werden Ihnen von den Widersachern bösartige Hinterhalte gelegt – und entschließen Sie sich einmal dazu, eine andere Route einzuschlagen, so warten zahlreiche Gags und Überraschungen auf Sie.

3D-Effekte mit Brille

Sehr angetan ist Blaze auch von der Idee, den gespenstischen Friedhof-Level mit einer konventionellen Rot/Grün-3D-Brille durchwandern zu können: „Man hat den Eindruck, als würden die dreidimensionalen Objekte direkt aus dem Bildschirm herauswachsen." Neben diesem einzigartigen Feature, das mit Hilfe des MMX-Befehlssatzes verwirklicht wurde, dürfte sich der Einsatz einer Light Gun als gleichermaßen beeindruckend erweisen. Wem jetzt schon der Mund wäßrig gemacht wurde, der kann sich selbst einen kleinen Eindruck verschaffen, indem er sich das neue Video *The Angel and the Gambler* von Iron Maiden ansieht. Hier begegnet die Band in einer Weltraumbar den unglaublichsten Charakteren aus dem Spiel.

Derek dela Fuente ■
Jürgen Melzer ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Synthetic
Beginn	1997
Status	80%
Release	September '98

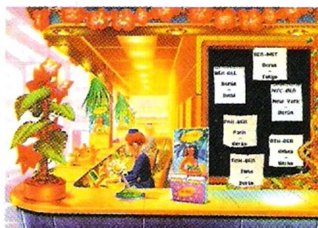
Vergleichbar mit
Creature Shock, The Hive



Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt (640x480 Bildpunkte, 65.000 Farben) aus der horizontal scrollbaren Panorama-Ansicht des Flughafen-Geländes.

Airline Tycoon

Business-Class





Reisebüro und Werkstatt gehören zu den insgesamt 20 Airline Tycoon-Locations.

Railroad Tycoon mit Flugzeugen plus Mad TV plus Theme Park plus Der Planer – das ist Airline Tycoon, eine originelle Wirtschaftssimulation mit Comic-Grafik von Spellbound Software, die kürzlich mit dem Perry Rhodan-Strategiespiel Operation Eastside erstmals aktenkundig wurden.

Flugzeuge kaufen und warten, Kerosin ordern, Piloten und Stewardessen (im Fachjargon: Flugbegleiter) einstellen und feuern, die Werbetrommel rühren, sich ums leibliche Wohl der Fluggäste kümmern, zusätzliche Wartehallen, Sicherheitskontrollen und Abfertigungsschalter einrichten – so sieht Ihr Alltag als angehender „Airline Tycoon" aus. Weil Sie sich anfangs nicht gleich einen luxuriösen Highend-Flieger in den Hangar stellen können, müssen Sie sich zunächst eine der Schrottmühlen aus dem Flugzeugmuseum ausleihen. Später bestellen Sie dann maßgeschneiderte Maschinen mit allem erdenklichen Komfort. Haben Sie sich eine gewisse Zeit mit Auftragsflügen für andere Konzerne über Wasser gehalten, gründen Sie Ihre eigene Airline und organisieren Linien- und Pauschalflüge zu 48 Zielen in aller Welt. 20 Räume (Reisebüro, Werkstatt, Bank, Marketing-, Personalabteilung etc.) verteilen sich über das weitläufige Flughafengelände, das eine Größe von mehr als zehn (!) Bildschirmen aufweist und sich horizontal scrollen läßt. Ein Mausklick läßt Ihre Spielfigur „in Echtzeit" zum Ziel marschieren. Wenn Sie sich den mühseligen Fußweg durch den Airport sparen wollen, legen Sie sich Handy und Notebook zu, mit denen Sie immer und überall Zugriff auf sämtliche Büros haben. Im komplett animierten Flughafen tobt das Leben: Gerenderte Passagiere flanieren über die Flure, studieren die Zeitung, kaufen im Duty-free-Shop ein, stellen sich in der Warteschlange vor dem Check-in-Schalter an und unterhalten sich mit anderen Gästen. Wie sich die Flughafen-Besucher fühlen und über was sie gerade philosophieren, läßt sich an ihren kleinen, Theme Park-kompatiblen Denkblasen erkennen. Dadurch erfahren Sie, ob ein Passagier Hunger oder Durst hat, ob er sich langweilt oder ob er nach einer Toilette fahndet. Verläßt ein Fluggast den Flieger mit einem leicht grünlichen Antlitz, sollten Sie bei Gelegenheit ein ernstes Wörtchen mit dem Piloten reden.

Das fliegende Arbeitszimmer

Warum soll es Ihnen besser gehen als der Lufthansa? Sie stehen in einem mörderischen Wettbewerb mit drei rivalisierenden „Airlines" und unterbieten sich gegenseitig mit Dumping-Preisen. Ist die Kriegskasse prall gefüllt, empfiehlt sich die Übernahme eines Kontrahenten durch den Erwerb größerer Aktienpakete an der Börse. Die für deutsche WiSims obligatorische Sabotage-Abteilung legt schon mal den Flugbetrieb der Computer-Gegner lahm oder sorgt für versalzene Mahlzeiten an Bord von Konkurrenz-Maschinen – dafür will „Arabair" allerdings feudale Geschenke aus dem Duty free-Shop sehen. Getreu der Devise „Wenn Du Deinen Feind nicht schlagen kannst, verbünde Dich mit ihm" erreichen Sie mit dem Eingehen von Allianzen kostengünstige Gemeinschaftsflüge sowie eine Ausweitung des Streckennetzes. Sobald ein Gewinn erwirtschaftet wurde, erwirbt man ein Bauteil eines Raumschiffs, das als Verkehrsmittel der Zukunft gilt. Die Airline, die als erstes ein solches Gefährt nebst Startrampe zusammenbaut, wird zum Sieger gekürt. Neben dem „freien Spiel" (in dem es keine konkreten Ziele gibt) warten auf Sie zusätzlich fünf spannende Missionen, bei denen Sie eine Aufgabe innerhalb einer bestimmten Zeit lösen sollen.

Petra Maueröder ■



Ein komfortabler Flugplan-Editor hilft Ihnen bei der Abstimmung der Start- und Landezeiten. Rund 50 Ziele werden von Ihrer Flotte angeflogen.

FACTS

Genre	WiSim
Hersteller	Spellbound
Beginn	3. Quartal '97
Status	90%
Release	Juli 1998

Vergleichbar mit
Mad TV, Theme Park

Colin McRae Rally

Schlammschlacht

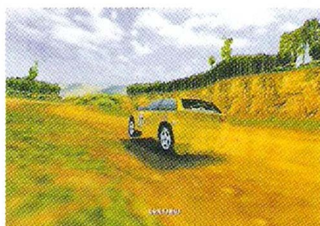
Kurz war die Verschnaufpause: Nach TOCA Touring Car präsentiert Codemasters nun eine weitere Rennsimulation mit Potential zum Dauerbrenner. Dabei bleiben die Engländer auch mit Colin McRae Rally ihrem obersten Gebot treu: Realismus und Spielspaß dürfen sich nicht ausschließen!



Zwischen den einzelnen Wertungsprüfungen haben Sie nur wenig Zeit, um die Schäden an Ihrem Wettkampfwagen einigermaßen in den Griff zu bekommen.

Wie schon der Titel verrät, verlieh Colin McRae – soeben Gewinner der Rallye Korsika – dem Spiel seinen Namen. Bei der Entwicklung griff das Team auf Ratschläge des erfahrenen Rennfahrers zurück, und zusätzlich konnte man seinen jahrelangen Beifahrer Nickey Grist dazu bewegen, für Sprachaufnahmen in ein Tonstudio zu kommen. Während der Fahrt über Stock und Stein wird man daher originalgetreue Kommentare hören können, die Grist normalerweise aus dem „Roadbook" abliest.
Codemasters greift auf die erfolgreiche Engine von *TOCA Touring Car* zurück und verbesserte diese in einigen Punkten. Die Modelle basieren zwar wieder auf eingescannten Bausätzen, allerdings verfügen die Fahrzeuge nun nicht mehr über knapp 350, sondern über mehr als 450 Polygone. Für das Spiel bringt das den entscheidenden Vorteil, daß auch der kleinste Schaden und Dreckspritzer grafisch dargestellt werden kann. Neben eingedellten Kotflügeln, zersprungenen Scheiben und zertrümmerten Scheinwerfern berücksichtigt die Simulation aber auch den Verschleiß anderer Wagenteile. Die Abnutzung von Getriebe und Motor kann die Leistungsfähigkeit des Fahrzeugs bis zu 60 Prozent beeinträchtigen – die Kontrolle über das Vehikel nimmt dementsprechend ab. Getreu den Wettkampfregeln stehen Ihnen in den Zeiten zwischen den Rennen nur kurze Pausen zur Verfügung, um diese Defekte zu beheben. Das Setup ermöglicht es aber darüber hinaus, die nächste Etappe genauer unter die Lupe zu nehmen und das Fahrzeug entsprechend der Witterung und den Fahrbahnbeschaffenheiten zu modifizieren. Im Modus „Championship" ist das kein leichtes Unterfangen, wenn man bedenkt, daß hier insgesamt 48 Wertungsprüfungen auf acht Austragungsplätzen zu absolvieren sind. Bei der Landschaftsdarstellung setzt Codemasters wieder auf den Simulationscharakter, so daß jede Strecke landestypisch mit Hunderten von individuellen Objekten nachempfunden wurde. Der Realismus setzt sich in der Fahrphysik der Boliden fort. Bei der Auswahl unter den zwölf verschiedenen Wagen dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Ob Sie nun mit Allrad (Audi Quattro) oder mit Frontantrieb (Seat Ibiza) unterwegs sind, das werden Sie bereits nach den ersten Metern feststellen, da die physikalischen Eigenschaften sehr realistisch umgesetzt wurden.
Um die Motivation für den Spieler auch dauerhaft aufrechtzuerhalten, haben die Entwickler kurzerhand die vor zwei Jahren eingeführten „Special Stages" übernommen. Auf einem Parcours, der eine Acht beschreibt, treten die Kontrahenten gleichzeitig gegeneinander an.



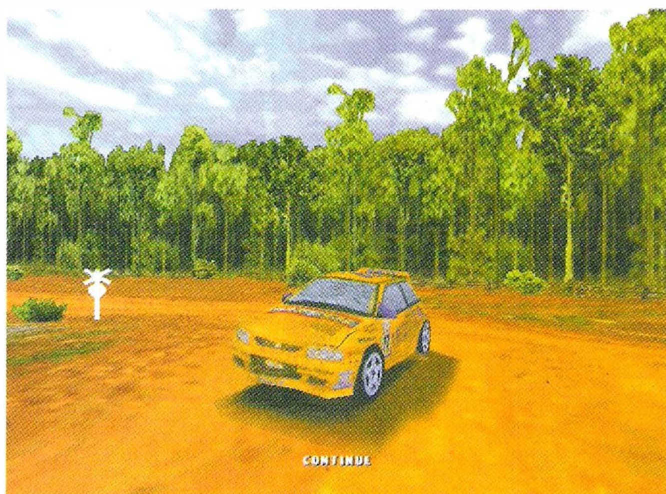


Einhändig fahren – aber nur, um den nächsten Gang einzulegen.

Unterstützung von Voodoo²

Gespannt darf man auch auf die erweiterten Texturen unter Voodoo² sein, die unserer frühen Beta-Version wohl noch einige Staubwolken und Wasserfontänen hinzufügen dürfte. Ein weiteres Schmankerl ist die Force Feedback-Unterstützung. Sollte es Microsoft tatsächlich gelingen, das „zuckende Lenkrad" noch dieses Jahr auf den Markt zu bringen, so könnte das Fahrgenuß pur bedeuten.

Jürgen Melzer ■



Nach einem Überschlag sieht das Fahrzeug ziemlich verwüstet aus. Von nun an gilt es, mit zersprungenen Scheiben und einer verbeulten Motorhaube weiterzufahren.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
Beginn	Januar '98
Status	90%
Release	Juli 1998

Vergleichbar mit
Sega Rally

KOHLEBERGWERK



Kohle wird vor allem in den Schmieden und Schmelzen in großen Mengen benötigt.

KASERNE



Rekruten werden in diesem Gebäude mit Waffen, Rüstungen, Schilden und Pferden ausgerüstet.

BAUERNHOF



Das Korn für Mühle, Schweinezucht und Pferdestall stammt vom Bauernhof. Landwirte bestellen die umliegenden Felder und kümmern sich um die Ernte.

WAFFENSCHMIEDE



Ein Schmied kümmert sich um die Herstellung von Waffen aus Metall (Schwerter, Pixen, Armbrüste). Eisen und Kohle sind dafür die Voraussetzung.

GOLDSCHMELZE



Aus dem Material der Goldmine entsteht hier Gold, wofür zusätzlich etwas Kohle erforderlich ist.

GOLDMINE



Gold ist für die Ausbildung von Handwerkern und Rekruten erforderlich. Die Goldvorkommen sind begrenzt und können nur mit entsprechenden Bergwerken abgebaut werden.

MÜHLE



Mit dem Mehl aus der Mühle wird die Bäckerei beliefert. Das Getreide kommt direkt von den Bauernhöfen.

PFERDESTALL



Sind die Jungpferde zu stattlichen Hengsten herangewachsen, finden sie beim Militär Verwendung.

STEINBRUCH



Der Steinmetz verarbeitet Gestein zu handlichen Ziegeln, die im Haus- und Straßenbau Verwendung finden.

METZGEREI



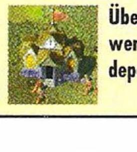
Jedes geschlachtete Borstenvieh wird zu köstlichen Würsten weiterverarbeitet, die im Gasthof serviert werden.

SÄGEWERK



Im Sägewerk werden die Baumstämme zu Brettern weiterverarbeitet, die anschließend auf Baustellen und in Werkstätten landen.

LAGERHAUS



Überschüssige Waren werden im Lagerhaus deponiert.

BÄCKEREI



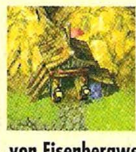
Ein Sack Mehl reicht für zwei Laibe knuspriges Brot, das die Wirtshaus-Besucher verzehren.

WEINGUT



Mit dem edlen Traubensaft versorgt der Winzer die trockenen Kehlen in den Gasthöfen.

ERZBERGWERK



Ein rötlicher Schimmer auf Berghängen deutet auf Eisenerz hin, das Sie mit Hilfe von Eisenbergwerken gewinnen.

Knights and Merchants

Die Siedler 2 ½

Unerträgliches Warten auf Die Siedler 3 – da kommt Topwares Knights and Merchants gerade recht. Und nicht ohne Grund werden Sie sich bei dieser Neuheit an ein Aufbau-Strategiespiel aus dem Hause Blue Byte erinnert fühlen: Programmierer Peter Ohlmann und die Grafiker Adam Sprys und Christoph Werner gehörten zum legendären Die Siedler 2-Entwicklerteam.



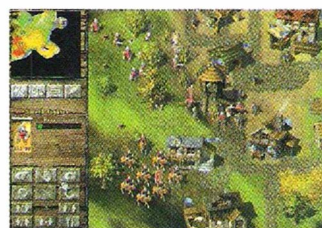
Angriffe wollen wohlüberlegt sein: Nach Kampfbeginn werden Sie zum Zuschauer.

Schweine suhlen sich wohlig grunzend im Schlamm, Holzfäller ziehen axtschwingend durch den Tann, Bauarbeiter zimmern aus Brettern und Steinen einen Bauernhof zusammen, der Schmied läßt mit mächtigen Schlägen ein massives Schwert auf seinem Amboß entstehen, und der Winzer im Weingut preßt durch energisches Herumstampfen im Bottich auch den letzten Tropfen Saft aus den eingesammelten Trauben heraus – so schön kann das Leben im 12. Jahrhundert sein. Ihre Karriere beginnt als untertäniger Hauptmann der Palastwache, der sich bis zum General hochdienen kann, indem die 15 Provinzen des Reiches für den entthronten König zurückerobert werden – da stören eigentlich nur noch die hartnäckigen Fürsten, die sich nur ungern aus ihren Ländereien vertreiben lassen.

In den vergangenen Monaten ist mit *Knights and Merchants* („Ritter und Händler") ein wunderschönes Spiel entstanden, das die Entwickler selbst in die Schublade „Strategische Wirtschaftssimulation" stecken und das von der Konkurrenz liebevoll auf den Namen „Die Siedler 2 ½" getauft wurde. In der Tat ähnelt das Spielprinzip frappierend dem Vorbild: Zum Beispiel müssen sämtliche Gebäude an das Wegenetz angeschlossen sein; erst dann bringen die Boten mehr als 20 verschiedene Güter (darunter Mehl, Eisenerz, Kohle, Waffen, Brot, Steine usw.) zu den jeweiligen Betrieben. Damit es zu keinen Staus auf den Straßen kommt, legen Ihre Arbeiter auf Wunsch auch breitere Wege an. Die Belieferung der Gebäude erfolgt automatisch: Vom Bergwerk wird das Eisenerz zur Erzschmelze gebracht; von dort gelangt es in Form von Eisen zum Schmied, wo es anschließend für die Produktion von Waffen eingesetzt wird. Aber: Die Rohstoffe (Kohle, Eisen, Gold) sind nicht unerschöpflich; irgendwann geht auch die größte Goldader zur Neige. Und dann haben Sie ein echtes Problem, denn für jeden ausgebildeten Arbeiter oder Kämpfer wird eine Goldmünze fällig.

Wehe, wenn sie losgelassen

In *Knights and Merchants* geht's im wahrsten Sinne des Wortes um die Wurst: Anders als in *Die Siedler 2* müssen Sie nicht nur Ihre Bergmänner mit Nahrungsmitteln versorgen, sondern die gesamte Bevölkerung. Meldet sich zwischendurch der kleine Hunger, traben die Handwerker in den nächstgelegenen Gasthof und stärken sich dort mit Schweinswürsten, Brot und Wein. Die Zutaten dafür stammen von den Bauernhöfen und Weingütern; die Größe der Äcker dürfen Sie selbst festlegen. Neben dem Aufbau eines komplexen Wirtschaftssystems stehen die Echtzeitkämpfe im Vordergrund – in beinahe jeder Mission werden Sie sich gegen einfallende Horden verteidigen und Feldzüge gegen Ihre Konkurrenten durchführen müssen. Miliz, Axtkämpfer, Schwertkämpfer, Bogenschützen, Armbrustschützen, Lanzenträger, Pikeniere, Späher und Ritter werden nicht nur mit den entsprechenden Waffen ausgestattet, sondern bekommen zusätzlich eine Leder- oder Eisenrüstung verpaßt. Jede Truppenart hat ihre Vor- und Nachteile: Zwar ist die hohe Trefferwahrscheinlichkeit der Armbrustschützen beachtlich, doch wenn sie erst einmal von Infanteristen in einen Kampf verwickelt werden, haben die Einheiten relativ wenig Überlebens-Chancen. Ausschlaggebend bei Feldzügen ist vor allem die Wahl der richtigen Formation: Im „Gänsemarsch" kommen die Soldaten zügiger voran, sind dafür aber anfällig für Attacken von den Flanken; Soldaten, die einen Feind von hinten oder von der Seite attackieren, fügen ihm deutlich mehr Schaden zu. Damit Sie nicht jeden Krieger separat steuern müssen, gehört zu jeder Truppe ein Hauptmann, der an einem Fähnchen erkennbar ist. Damit hat man eine komplette Gruppe von Kämpfern derselben Waffengattung unter Kontrolle. Formation und Truppentyp sind deshalb so wichtig, weil Sie nach Beginn von Kampfhandlungen nicht mehr in die Auseinandersetzungen eingreifen können.



Mit WarCraft 2-kompatiblen Icons werden Befehle erteilt.

Die Erfahrungen der ehemaligen Blue Byte-Mitarbeiter sind offensichtlich direkt in die Entwicklung von *Knights and Merchants* eingeflossen: Die 3D-Landschaft basiert auf ähnlichen Technologien wie die *Siedler 2*-Engine, nutzt also beispielsweise Gouraud Shading, um Höhen und Tiefen naturgetreuer darstellen zu können. Abgesehen von den rund 250 Texturen (sorgen für ein abwechslungsreiches Terrain mit Wiesen, Felsgestein, Wüstensand usw.) wurde die gesamte Grafik inklusive aller Gebäude und Figuren gerendert. Bei Auflösungen von 800x600 bzw. 1.024x768 Bildpunkten bleibt *Knights and Merchants* auch bei größeren Auseinandersetzungen schön übersichtlich. Für den Einsatz im Netzwerk wird Topware mindestens zehn Multiplayer-Karten mitliefern.

Petra Maueröder ■

FACTS

Genre	Strategie/WiSim
Hersteller	Topware
Beginn	1997
Status	70%
Release	August 1998

Vergleichbar mit
Die Siedler 2, Lords of the Realm 2

Commandos – Hinter feindlichen Linien

Das halbe Dutzend



Der liebevolle Aufbau einer großen Basis sowie die mühsame Zusammenstellung einer schlagkräftigen Armee machen den Reiz von Echtzeit-Strategiespielen aus. Nimmt man diese beiden Elemente heraus, kann theoretisch kaum noch etwas Spielenswertes übrig bleiben – es sei denn, man spricht den Abenteurer und Agenten an, der in jedem von uns schlummert.

Wer hat sich nicht schon einmal in die Filmhelden aus älteren Hollywood-Schinken hineinversetzt, die wagemutig und wohlüberlegt ganze Armeen lahmlegen? Die dank einer ausgezeichneten Planung und intelligentem Verhalten im Einsatz mitten im Feindesland Brücken sprengen können, ohne dabei ein unnötiges Blutvergießen zu verursachen. Genau diesen Gedanken hat das bislang weitgehend unbekannte Softwarehaus Pyro Studios aufgegriffen. Wer an Filmen wie „Das dreckige Dutzend" oder „Die Kanonen von Navarone" gefallen findet, kennt bereits den Inhalt des Spiels und sollte es sich schnellstmöglich kaufen. Für alle anderen Leser sei hier die eigentlich nicht besonders originelle, aber bisher erstaunlich selten umgesetzte Spielidee kurz erläutert. Eine britische Spezialeinheit bekommt während des Zweiten Weltkriegs die Aufgabe, hinter den feindlichen Linien zu operieren, um strategisch besonders wichtige Ziele zu bekämpfen. Da auch der Gegner um die Wichtigkeit seiner Funkanlagen oder Ölförderstellen weiß, sind diese natürlich bestens bewacht, was einen sehr ungleichen Kampf zur Folge hat. Aus dem David-gegen-Goliath-Prinzip schöpft so mancher Actionfilm seine Spannung und läßt das Publikum mit den Hauptdarstellern mitfiebern. In Commandos tritt der Spieler an die Stelle der Schauspieler: Jedes Mitglied des Teams wird vom Spieler gesteuert, der seine Jungs möglichst geschickt die gestellte Aufgabe erledigen lassen und sie lebendig nach Hause bringen muß. Das scheint auf den ersten Blick einfacher zu sein, als es in Wirklichkeit ist. Im Gegensatz zu gängigen Echtzeit-Strategiespielen wie *C&C* oder *Starcraft* kann der Gegner nämlich nicht die komplette Karte einsehen und jeden Eindringling sofort erkennen. Nur was vor einem der computergesteuerten Soldaten geschieht, wird wahrgenommen und auf diverse Arten verarbeitet. Dennoch ist es alles andere als einfach und in vielen Fällen sogar unmöglich, sich von hinten einem Soldaten zu nähern und diesen unschädlich zu machen. Die Missionsdesigner haben nämlich dafür gesorgt, daß kaum ein Spielobjekt allzu lange unbeobachtet bleibt, egal ob es sich nun um einen Soldaten, ein Fahrzeug oder ein Gebäude handelt. Dazu hat jeder Soldat ein eigenes Gesichtsfeld, innerhalb dessen er feindliche Objekte, verletzte Kameraden und sogar Fußspuren erkennt. Sieht einer der Soldaten, wie sein Kollege gerade von einer Figur des Spielers gemeuchelt wird, eröffnet er gnadenlos das Feuer, ruft seine Kollegen und durchkämmt das Gelände. Die in diesem Genre bislang übliche Taktik, mit seinen Truppen einzelne Gegner zu überrennen und dafür eigene Verluste in Kauf zu nehmen, ist in Commandos zum Scheitern verurteilt.

Neuland

Da auch die Programmierer Pyro Studios und der Hersteller Eidos Interactive wissen, daß die meisten Spieler völlig umdenken müssen, hat man dem Spiel ein gutes Tutorial spendiert und die ersten Missionen vergleichsweise einfach gestaltet. Aber bereits der erste Auftrag hat es in sich: Die Aufgabe besteht darin, mit dem Grenadier, dem Fahrer sowie dem Taucher eine Relaisstation zu zerstören, die auf einer Insel liegt. Unglücklicherweise landen die drei an völlig unterschiedlichen Stellen mit ihrem Fallschirm, so daß jeder zunächst auf sich allein gestellt ist. Der Grenadier, ein muskelbepackter Kämpfertyp, muß einen einzelnen Soldaten niederstrecken, um in die Nähe des Flusses zu gelangen. Ein Schuß mit seiner Pistole würde weitere Soldaten aufschrecken, also bleibt ihm nur sein Messer. Mit Hilfe des Spatens gräbt er sich in ein Schneefeld ein und wartet, daß die Patrouille vorbeikommt. Die sieht zwar die Spuren im Schnee, kann aber keinen Feind entdecken und bleibt daher ruhig. Sobald sie dem Grenadier den Rücken zukehrt, gräbt er sich aus und verwendet sein Messer. Um nicht zufällig vorbeikommende Gegner zu warnen, versteckt er den Leichnam an einer abgelegenen Stelle. Der Taucher hingegen findet in unmittelbarer Nähe ein aufblasbares Boot, das nur von einem gelangweilten Soldaten bewacht wird. Unter dem Einsatz seiner Harpune kann er es an sich nehmen und zum Fahrer auf die andere Seite des Flusses rudern. Der Grenadier klettert noch schnell über eine Mauer und schleicht sich im Rücken einer Straßenwache zu seinen Kameraden. Auf der Insel

DER TRUPP


Der Grenadier kann Ölfässer schleppen und einen akustischen Köder bedienen.


Der Scharfschütze kann mit begrenzter Munition auf weite Entfernungen treffen.


Der Taucher kann Boote steuern und sich beliebig lange unter Wasser bewegen.


Der Sprengmeister hat zeit- und ferngezündete Bomben sowie Fallen und Zangen.


Der Fahrer kann jedes Fahrzeug kurzschließen und fahren, sowie MGs bedienen.


Der Spion tötet lautlos und kann sogar feindliche Soldaten strammstehen lassen.

DIE OBERFLÄCHE

Die Kameraden
Maximal sechs Kameraden plus ein „Gast" können hier per Maus oder Tastatur angewählt werden. Die Tasten behalten stets ihre Funktion, während die Icons nicht immer an der gleichen Position sind.

Fortbewegung
Im aufrechten Gang können sich die Soldaten zwar schnell bewegen, sind aber auch aus großer Entfernung zu entdecken. Ein Mausklick veranlaßt die Soldaten, sich nur noch voran zu robben.

Landkarte
Eines der wenigen Zugeständnisse an die Spielbarkeit ist die Landkarte. Dort werden nicht nur die Positionen der eigenen Leute angezeigt, sondern auch die sämtlicher Gegner und Missionsziele.

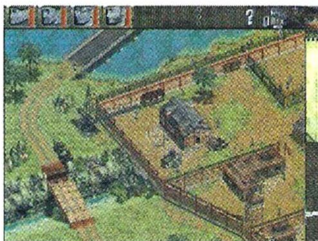
Onlinehilfe
Bei Bedarf gibt die Onlinehilfe knappe Auskünft über Objekte auf dem Schlachtfeld. Dies ist vor allem zur Identifikation von zivil gekleideten Personen oder zur Feststellung der Eignung von Fahrzeugen sinnvoll.

Rucksack
Jeder Soldat hat seine eigene Spezialausrüstung dabei, die per Hotkeys oder Mausklicks auf den Rucksack ausgewählt werden kann. Sind mehrere Figuren aktiv, wird hier nur die Pistole angezeigt.

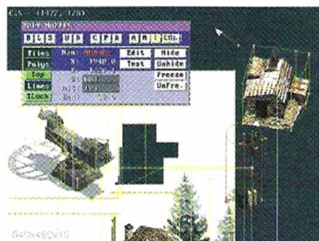
Kamerafenster
Der Bildschirm kann in maximal sechs Fenster aufgeteilt werden, die unabhängig voneinander funktionieren. Auf Wunsch folgt der Bildausschnitt einzelnen Objekten wie Fahrzeugen oder Soldaten.

Hilfsmittel
In jeder Mission wurden einige Hilfsmittel eingebaut, die dem aufmerksamen Spieler das Leben erleichtern. Trickreich versetzte Mauern, Boote, Ölfässer etc. sollte man nicht übersehen.

Sichtfeld
Jeder einzelne Soldat hat einen eigenen Sehbereich, der sich bei Bedarf anzeigen läßt. Nur was in diesem Dreieck geschieht oder verändert wurde, findet die Aufmerksamkeit der Spielfigur.



Aus dem Lager müssen Gefangene befreit und in den Norden gebracht werden. Die Schwierigkeit: Die geöffnete Zugbrücke läßt sich nur von der anderen Seite aus bedienen.



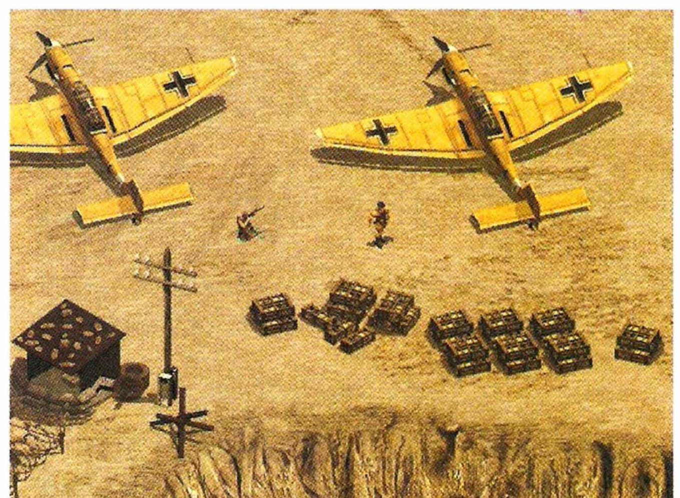
Erst seit sehr kurzer Zeit steht fest, daß Commandos doch nicht der Missionseditor beiliegen wird. Das professionelle Tool verlangt vom Designer sehr viel Arbeit.

IM VERGLEICH

Commandos	91%
Spec Ops	83%
Jagged Alliance	75%
Mortal Coil	50%
Seal Team	48%

Commandos findet nur schwer faire Vergleichspartner. Während *Spec Ops, Mortal Coil* und *Seal Team* nur inhaltlich verwandt, technisch aber eher dem 3D-Actionbereich zuzurechnen sind, ist das Strategiespiel *Jagged Alliance* rundenbasiert. Sollte *Jagged Alliance 2* tatsächlich den angekündigten Echtzeit-Modus aufweisen können, steht Commandos die erste ernsthafte Konkurrenz ins Haus.

besetzen sie schließlich die schlecht gesicherte MG-Stellung und sprengen die Relaisstation mit Hilfe von herumstehenden Ölfässern in die Luft.



Am Ende einer besonders langen und schweren Mission muß man sich ein Flugzeug klauen, um nach Hause zu kommen. Solche kleinen Gemeinheiten verlängern den Spielspaß.

Der Generalstab plant

Es gibt nicht den optimalen Weg zur Lösung der insgesamt zwanzig Missionen. So hätte beispielsweise der Fahrer einen Laster klauen, die Straßensperre durchbrechen und den Grenadier aufsammeln können. Hätte der Grenadier seinen fernsteuerbaren Geräuscherzeuger eingesetzt, wären möglicherweise keine Personen zu Schaden gekommen. Die Alternativen an dieser einen Stelle zeigen die ungeheure Vielfalt, die *Commandos* zu bieten hat. In jedem Fall ist jedoch zunächst Denken angesagt. Während man die ersten Missionen noch gut überschauen kann, sollte man vor den späteren Missionen erst einmal in Ruhe die Karte betrachten. Welche Wege führen zum Zielort? Wo befinden sich Hilfsmittel wie Boote oder Ölfässer? Welche Routen haben die einzelnen Patrouillen? Welche Positionen sind uneinsehbar? Erst wenn solche Fragen geklärt sind, sollte man die Mission angehen. Dabei schadet es nicht, selbst ein wenig militärisch zu denken. Vorsichtshalber am Boden entlangzukriechen oder an Mauern entlangzulaufen ist beispielsweise stets eine gute Idee. Einen Fluchtwagen zu besorgen ist ebenfalls empfehlenswert, und ganz Wagemutige können sogar einen Kameraden als Köder verwenden, um einen Gegner von seiner Stellung weg zu locken.

Seh- und Hörspiel

Einige wenige Missionen sind derart riesig und mit Gegnern übersät,

AWARD PC Games Disc & Mag

TESTCENTER — COMMANDOS

ALLGEMEINES

Anzahl der Levels:
20 Missionen in 4 Ländern
Anzahl der Tutorials:
7 Theorie
7 Praxis
Anzahl der Einheiten:
7 eigene Einheiten
3 gegnerische Einheitenklassen
3 Fahrzeugklassen
Schwierigkeitsstufen:
Nicht wählbar
Multiplayer-Unterstützung:
Maximal sechs Spieler im TCP/IP-Netzwerk, sowohl LAN als auch Internet. IP-Adresse des Servers muß bekannt sein.
Speicherfunktion
Zehn Speicherplätze und ein Schnellspeicherplatz. Speicherung an beliebiger Stelle im Spiel.

SOUND

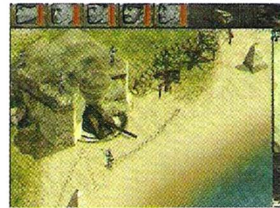
Die Hersteller haben auf eine Musikuntermalung verzichtet, um den realistischen Eindruck des Spiels nicht zu zerstören. Der Verzicht auf Stereo- oder 3D-Sound erlaubt leider keine Ortung von Geräuschen außerhalb des Bildschirms.
Musik im Audio-Format:
Nicht vorhanden

INSTALLATION

Die Installation stellt das Kopieren der kompletten Missionsdaten zur Wahl.
Gemessen mit einem 12xCD-ROM
Ladezeiten mit 69 MB (klein):
Befriedigend
Ladezeiten mit 131 MB (groß):
Sehr gut

DIE GRAFIK

Während ein durchschnittlicher P133 gerade noch mit einer Auflösung von 512x384 Bildpunkten zurechtkommt, darf man einem P166 durchaus 640x480 Bildpunkte zumuten. Höhere Auflösungen senken die Grafikgeschwindigkeit, so daß sich sogar ein P333 mit 800x600 Bildpunkten zufrieden geben muß. Obwohl die Darstellung zoombar ist, dient eine höhere Auflösung der besseren Übersicht.



In der niedrigsten Auflösung ist nur ein kleiner Bereich der Karte sichtbar.



Die zweithöchste Auflösung bietet das Optimum an Übersicht.



Kleine Objekte und langsame Darstellung in der höchsten Auflösung.

DIE PERFORMANCE

Getestet wurde auf einem Pentium 200 MMX mit 64 MB RAM. Es wurde jeweils eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten gewählt. 3D-Beschleunigerkarten werden nicht unterstützt, dafür die vier Auflösungen 512x384, 640x480, 800x600, 1024x768

Getestet wurde auf Pentium-Rechnern mit 32 MB RAM und einer Riva 128-Karte jeweils bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten.

Grafikkarten

Grafikkarte	Wertung
Voodoo 2 *1	–
Voodoo 1 *1	–
Riva 128	97
Rendition 2200	100
Ati Rage Pro	93
Power VR	97
Software *2	–

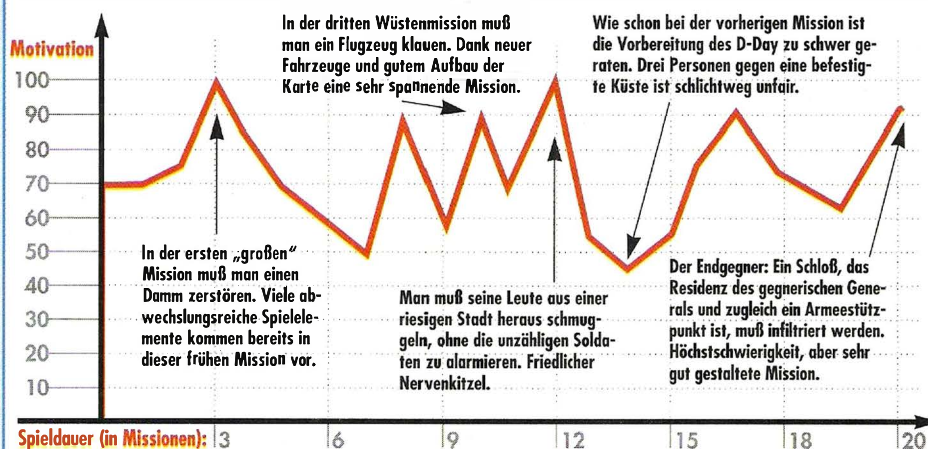
Prozessoren

Prozessor	Wertung
Pentium 100	74
Pentium 166	89
Pentium 200	98
Pentium 300	100

*1 nicht unterstützt *2 getestet wurde die 2D-Performance der Karten, eine Software-Wertung entfällt

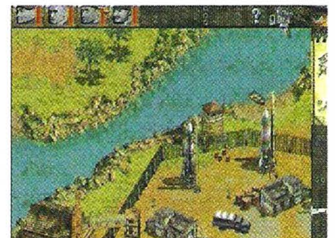
DIE MOTIVATIONSKURVE

Commandos verfügt über einen relativ hohen Schwierigkeitsgrad, daher schwankt die Motivation zwischen Lust und Frust - manchmal haben es die Designer einfach ein wenig übertrieben und stellen fast unlösbare Aufgaben.

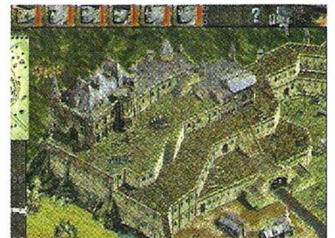




Hinter dem Zug kann man unentdeckt den Schienen folgen, um den Panzerwagen links unten zu kapern.



Allein in diesem Ausschnitt findet sich ein Boot, ein LKW, Sprengstoff, Öl, eine MG-Stellung und drei Soldaten.



Der Hersteller veranschlagt zehn Stunden für die Erfüllung der letzten und größten Mission.

daß Commandos mehr an ein Denkspiel erinnert als an ein Echtzeit-Strategiespiel. Der weitaus größte Teil der Einsätze ist jedoch fair gestaltet und erzeugt während des Spiels eine ungeheure Spannung. Der Nervenkitzel ist vor allem den sensorischen Fähigkeiten der gegnerischen Einheiten zu verdanken. So schwenken sie beim Laufen stets ihren „Blick" umher, und reagieren auf alles, was sie sehen. Entdecken sie etwa eine Fußspur, verlassen sie ihre vorgegebene Route und folgen den Spuren. Eine Figur des Spielers, die sich logischerweise am Ende dieser Fußspuren befindet, wird festgenommen und in den Kerker gesperrt. Hat der entsprechende Soldat zuvor einen Schuß gehört oder gar einen verletzten Kameraden entdeckt, wird er das Teammitglied des Spielers ohne zu zögern erschießen. Die computergesteuerten Infanteristen versuchen sogar, durch Rufe ihre Kameraden zu alarmieren, woraufhin die Sirenen heulen und alle verfügbaren Truppen das Gelände durchkämmen. Findet man rechtzeitig den Alarmknopf, verschwinden die Verstärkungstrup-



Durch die Explosion des großen Gastanks wurde der Alarm ausgelöst. Glücklicherweise steht ein unbewachter LKW herum, den die fünf Männer als stabilen Fluchtwagen zum Durchbrechen der Schranke verwenden können.

STATEMENT



Endlich wurde das Einerlei der C&C-Clones durchbrochen. Die erfrischende Umsetzung einer bestechenden Spielidee könnte die neuen Impulse geben, die der Spielemarkt seit langem braucht. Aber nicht nur deshalb kann man sich auf *Commandos – Hinter den feindlichen Linien* freuen. Die aufwendigen Missionen richten sich ebenso an den Denker wie an den Strategen und den intelligenten Actionfreund. Die Grafik stimmt, die Bedienung ebenso und auch die „Künstliche Intelligenz" überzeugt. Und das wichtigste: das Spielen von *Commandos* macht einfach Spaß.

pen wieder in ihren Baracken. Da die Gegner nur in einem bestimmten Umkreis sehen und hören, gibt es fast immer die Möglichkeit, sich völlig unerkannt durch das Land zu bewegen. Aber wie im wirklichen Leben besteht auch in *Commandos* immer die Chance, daß man einen Gegner übersehen oder die Hörweite unterschätzt hat. Das einzige Ärgernis an *Commandos* ist die Tatenlosigkeit der eigenen Spielfiguren. Führt man gerade einen einzelnen Soldaten durch die Landschaft, lassen sich die anderen klaglos von einer zufällig vorbeilaufenden Patrouille abschießen. Wenigstens der Versuch der Gegenwehr könnte versöhnlich stimmen – aber sie stehen da und rühren sich nicht, bis sie schließlich umfallen. Doch zurück zu den positiven Eigenschaften von Commandos. Die Pyro Studios haben es geschafft, jeder Mission ein völlig eigenes Gesicht zu geben. Nicht nur die verwendeten Hintergrundgrafiken wechseln sich ab (gespielt wird im verschneiten Norwegen, in Nordafrika, an der französischen Atlantikküste sowie in Deutschland), auch die Kombination aus den insgesamt sechs Spezialisten und vor allem die Wege zum Ziel präsentieren mit jeder Mission ein neues Spiel.

Erfolgreicher Frühstart

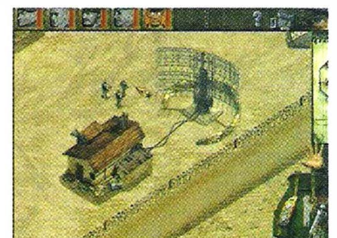
Technisch gesehen ist *Commandos* nach Ansicht von Eidos Interactive nahezu perfekt. Dieser Umstand hat das Softwarehaus dazu veranlaßt, den Erscheinungstermin des Spiels vom Herbst in den Frühsommer vorzuverlegen – ein im Spielebereich äußerst seltener Vorfall. Tatsächlich findet sich fast nichts, was dem Spiel oder seiner Benutzeroberfläche vorzuwerfen wäre. So läßt sich das Blickfeld eines Gegners einblenden und ein Ort vorab auf Uneinsehbarkeit überprüfen. Der Bildschirm kann in bis zu sechs Fenster aufgeteilt werden, um die Soldaten oder besonders kritische Punkte stets im Auge zu behalten. Der dargestellte Ausschnitt läßt sich sogar an einzelne Objekte koppeln, wodurch die

MULTIPLAYER

Bei *Commandos* wurde der Kooperationsgedanke erstmals in einem Echtzeit-Strategiespiel konsequent umgesetzt. Es gibt keine Möglichkeit, gegeneinander zu spielen, sondern man ist komplett der gemeinsamen Sache verpflichtet. Gespielt wird auf den üblichen Karten, wobei nur solche zur Auswahl stehen, die von der Anzahl der Mitspieler auch sinnvoll bespielt werden können. Wollen beispielsweise vier Personen miteinander spielen, können solche Karten nicht gewählt werden, die für drei oder weniger Soldaten gestaltet wurden. Wohl aber solche für fünf bis sieben Soldaten: in diesem Fall übernimmt mindestens einer der Mitspieler die Steuerung von mehr als einem Soldaten. Der Vorteil des Multiplayer-Modus liegt auf der Hand: Da man gleichzeitig alle Soldaten an den verschiedensten Stellen der Landkarte im Auge hat und steuern kann, ist es wesentlich einfacher, den Gegner zu umzingeln oder neugierige Patrouillen abzufangen. Die Faszination dieses Modus ist sogar noch größer als das Einzelspiel, da man hier eine Art Verantwortung für das Überleben der anderen Spielfiguren übernimmt und nicht alleine schuld am Scheitern einer Mission sein will.



Hat man der Weg einer Patrouille erforscht, kann man Fallen aufstellen oder sich im Sand vergraben.



Für diese Antenne besitzt man zwei Packungen Sprengstoff. Im dritten Gebäude befinden sich feindliche Truppen.

Startpunkt

1 Nicht immer befinden sich zu Beginn einer Mission alle Soldaten an einer Stelle.

Damm

17 Missionsauftrag: Sprengen Sie den Damm mit Hilfe des Sprengstoffs im feindlichen Lager.

MG-Stellung

16 Hat man erst einmal die MG-Stellung erobert, kann man den Damm problemlos überqueren.

Sprengstoff

15 In wenigen Fällen ist man mit Sprengstoff ausgestattet, normalerweise „borgt" man ihn sich aus.

Uniform

14 Mit Hilfe der Uniform kann der Spion unerkannt an feindlichen Truppen vorbei laufen.

MISSIONSAUFBAU

Schnee
2 In Schnee und Sand kann sich der Grenadier eingraben und wird so unsichtbar.

Spuren
3 Auf weichem Untergrund hinterläßt man Spuren, die von den Wachen entdeckt werden können.

Patrouillen
4 Gegner laufen auf fest definierten Pfaden, solange sie nichts ungewöhnliches entdecken.

Gebäude
5 In den meisten Gebäuden können sich die eigenen Soldaten verstecken.



Gefängnisge-
6 Bei Alarm kommen aus dem Garnisonsgebäude gegnerische Truppen zur Unterstützung.

Gefängnis
7 Gefangene werden in die Zelle gesteckt, aus der sie wieder befreit werden können.

Elektrischer
8 Der Zaun kann von dem Sappeur aufgeschnitten werden, sobald der Strom abgeschaltet ist.

Mauern
9 Die kräftigeren Soldaten können über Mauern klettern, sind dabei aber sehr langsam.

Boot
13 In vielen Missionen kann man kleine Boote, Lastwagen und sogar Panzer ergattern.

Schalter
12 Der Taucher kann beliebig lange unter Wasser bleiben und ist für die Gegner unsichtbar.

Wasser
11 Für Elektrozäune, Alarmanlagen etc. gibt es meist einen gut versteckten Schalter.

Klippen
10 Man kann seine Leute über Felshänge schicken, wobei sie eine gute Zielscheibe abgeben.

Landschaft selbständig scrollt. Für noch mehr Überblick kann jedes Fenster stufenlos gezoomt werden. Die Steuerung der Spielfiguren ist auf mehrere Arten möglich: Entweder wählt man sie mit den Icons am oberen Fensterrand oder mit Tastaturbefehlen an, oder man klickt direkt mit der Maus auf den jeweiligen Körper. Auch das Ziehen von Rahmen ist möglich, um mehrere Figuren zu gruppieren. Die Waffen, Erste-Hilfe-Packs und sonstigen Hilfsmittel eines angewählten Soldaten erscheinen in einem Rucksack am Bildschirmrand. Mit der Maus oder per Tastatur wählt man den zu benutzenden Gegenstand aus und setzt ihn ein. Eine skizzierte Landkarte gestattet den direkten Sprung zu einem beliebigen Ort und zeigt darüber hinaus auch die Position aller Einheiten im Einsatzgebiet an. Die Grafik scheint viel zu schön, um wahr zu sein. Jedes Objekt auf dem isometrischen und dreidimensionalen Terrain wurde gerendert und wirft einen akkuraten Schatten auch auf bewegliche Objekte. Wachestehende Soldaten rauchen Zigaretten, machen Turnübungen oder trinken Kaffee, riesige Züge fahren über die Gleise und ausgewachsene Patrouillenboote befahren die Gewässer. Dennoch ist die Grafik auch auf Mittelklasse-Rechnern ausreichend schnell, um eine hohe Auflösungen und Bildwiederholraten bieten zu können. Vergrößert man die Darstellung bis zum Maximum, sieht man einen Grund für die gute Performance: Alle Objekte sind flache Bitmaps, die beim Vergrößern in grobe Pixel verlaufen. In üblichen Vergrößerungsstufen ist dies jedoch nicht erkennbar und der plastische Eindruck ist tadellos. Akustisch haben sich die Pyro Studios etwas zurückgehalten, da auf den Einsatz von Musik verzichtet wird. Selbst wenn in Hollywood-Filmen stets eine spannungsgeladene Musik die besonders dramatischen Momente untermalt, haben sich die Programmierer für den Realismus entschieden, so daß der Spieler während der Missionen ohne Musik auskommen muß. Auch bei den Soundeffekten wurde nichts erfunden, was es nicht auch im wirklichen Leben zu finden gibt: Das Zirpen der Grillen, militärische Befehle, Schüsse und einiges mehr sind das gesamte akustische Repertoire des Spiels.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
● SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	6
● WIN 95		Internet	6
● Cyrix 6x86		Force Feedback	-
● AMD K5		Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 69 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 131 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Echtzeit Strategie

Grafik	82%
Sound	74%
Handling	76%
Multiplayer	95%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. DM 100,-

Hexplore

Monsterhatz

Hexplore wurde in den letzten Wochen stets unter dem Titel Gauntlet 3D gehandelt. Schwierigkeiten bei der Lizenzvergabe machten diesen Namen allerdings unmöglich, so daß Infogrames zu dem ursprünglichen Titel zurückkehren mußte.



Im Kampfgetümmel verliert man schnell die Kontrolle über seine kleine Heldentruppe. Die einzelnen Charaktere lassen sich nur über die Porträts anwählen.

Die Hintergrundgeschichte setzt auf bewährte Elemente: Eine tobende Horde von Dämonen überfällt ein Lager friedlicher Pilger, befördert einen Großteil davon ins Jenseits und nimmt den traurigen Rest schließlich gefangen. Nur ein einziger Abenteurer kann dem Blutbad entkommen. Sie schlüpfen in seine Rolle, schwören Rache und ziehen fortan durch das Land, um die einfallenden Monsterhorden in ihre Schranken zu weisen. Da Sie alleine vermutlich kaum gegen die finsteren Kreaturen bestehen können, sollten Sie im Laufe des Spiels vom Computer gesteuerte Charaktere anheuern. Insgesamt bieten drei verschiedene Klassen ihre Dienste an. Jeweils vier Barbaren, Bogenschützen und Magier wollen Sie auf Ihrer Reise begleiten, alle unterscheiden sich durch bestimmte Eigenschaften. So schlägt der eine Barbar ein wenig schneller zu, der andere landet hingegen präzisere Treffer. Maximal vier Charaktere können in die Gruppe aufgenommen werden, deshalb sollte man seine Weggefährten auch sehr sorgfältig auswählen.

STATEMENT



Hexplore ist für Liebhaber einfach gestrickter Monsterjagden sicherlich interessant. Die großzügig gestaltete Landschaft bietet viel Freiraum für Erkundungszüge, und auch die Interaktion mit den Bewohnern des Königreichs ist gelungen. Daß die Motivation nach einiger Zeit stark abbaut, liegt zum einen an der etwas dürftigen und nicht mehr zeitgemäßen Präsentation, zum anderen am unglücklich designten Benutzer-Interface. Wer die Wartezeit auf *Diablo 2* oder *Baldur's Gate* verkürzen möchte, sollte sich *Hexplore* einmal ansehen.

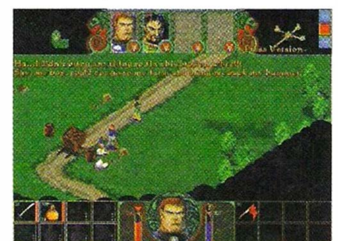
Klassischer Spielablauf

Der Spielablauf erinnert in der Tat ein wenig an den Klassiker *Gauntlet*. Es geht hauptsächlich darum, Monster zu vermöbeln – auch wenn das eine oder andere Puzzle für ein wenig Abwechslung sorgt. Eigentlich konzentriert man sich aber auf die Entwicklung der Helden und das Beschaffen besserer Gegenstände. Das Interface ist recht komfortabel, hat aber ein entscheidendes Manko: Die einzelnen Mitglieder der Gruppe lassen sich nur durch einen Mausklick auf das Porträt anwählen. Bei hektischen Kämpfen ist dieses System relativ unbrauchbar, und man muß sich darauf konzentrieren, nicht mehr Schläge einzustecken als auszuteilen.
Die Grafik macht einen soliden, aber keineswegs zeitgemäßen Eindruck. Zwar gibt es immer kleine Effekte und Spielereien, mit Referenzspielen wie *Diablo* kann sich *Hexplore* aber auf keinen Fall messen. Gerade bei einem Spiel, in dem vorwiegend gegen Monster gekämpft wird, ist eine ansprechende optische Präsentation wichtig.

Oliver Menne ■



Die Spielumgebung läßt sich in alle Richtungen drehen und rotieren. Diese Funktion muß oft eingesetzt werden.



Die Gespräche mit der Bevölkerung wurden zwar nicht spektakulär aufbereitet, sorgen aber für Abwechslung.



Die altbackene Grafik schlägt sich auf Dauer negativ auf die Motivation nieder.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	4
●	WIN 95	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM 4xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	51%
Sound	62%
Handling	68%
Multiplayer	70%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 80,-

Game, Net & Match

Ball im Netz

Angesichts der hohen Qualität aller jüngeren Blue Byte-Veröffentlichung, warteten wir schon seit Wochen gespannt auf die spielbare Version des Great Courts 2-Nachfolgers Game, Net & Match. Der Test brachte Stärken im Multiplayer-Modus zu Tage, enttäuschte aber in mancher Hinsicht.



Die Grafik ist dank 3Dfx- und D3D-Unterstützung sehr flüssig und schnell. Allerding trüben spärliche Animationen und hölzerne Spielerbewegungen die Suppe.

Genau 10 Jahre ist es jetzt her, daß die Mülheimer Programmierer Thomas Hertzler und Lothar Schmitt unter dem Namen „Blue Byte" den Schritt zur Selbständigkeit wagten. Blue Bytes erste Veröffentlichung, die Tennis-Simulation *Great Courts*, wurde auf Anhieb zum Erfolg. Ein Nachfolger ließ nicht lange auf sich warten – und auch *Great Courts 2* zählte lange zu den Referenzprodukten im Genre. Mit *Game, Net & Match* wollen die mittlerweile prominent gewordenen Spieledesigner an den Erfolg dieser Reihe anknüpfen. Auf dem Papier klingen die Features auch durchaus vielversprechend: die offerierten Spielmodi reichen vom Training über Einzel-, Doppel- und Netzwerkpartien bis hin zur kompletten Saison mit 169 Spielen. Man hat die Wahl zwischen 12 vordefinierten Spielercharakteren (6 männliche und 6 weibliche), deren Fähigkeiten sich von Match zu Match sogar automatisch verbessern. Wer lieber einen individuellen Charaktere steuern möchte, kann sich anhand der Attribute Vorhand, Rückhand, Volley, Aufschlag, Schnelligkeit und Stärke seinen eigenen Star zusammenstellen. Ein besonderes Augenmerk wurde auf die Multiplayer-Tauglichkeit gelegt. Mit der richtigen Hardware (MS Sidewinder Gamepad) lassen sich an einem einzelnen PC Tennis-Matches mit bis zu vier Spielern austragen. Ebenfalls beachtlich: über eine Internet-Verbindung können Partien mit Gegnern aus der ganzen Welt arrangiert werden.

Die verschiedenen Schlagtechniken der Polygonspieler können Sie innerhalb von Minuten erlernen: Neben dem Grundschlag, dem Topspin, dem Slice und dem Lob gibt es auch für angeschnittene Bälle jeweils eine eigene Joypad-Taste. Mit der überschwenglichen Optionenvielfalt kann die 3Dfx- bzw. Direct3D-beschleunigte Grafik leider nicht mithalten. Zwar gibt es fünf verschiedenen Kameraperspektiven und einen durchwegs flüssigen Bildaufbau, die Spieler-Animationen wirken aber etwa im Vergleich zu EA Sports' *FIFA*-Kickern überaus hölzern und unnatürlich. Wenig rosiges gibt es vom Ein-Spieler-Modus zu berichten: Schon nach zwei, drei Stunden ist die KI der menschlichen Herausforderung nicht mehr gewachsen.

Thomas Borovskis ■

STATEMENT



Ehrlich gesagt weiß ich selbst nicht genau, was ich von Game, Net & Match halten soll. Der Spaß im Single-Player-Modus ist wegen des lächerlich niedrigen Schwierigkeitsgrades von viel zu kurzer Dauer. Und warum sollte man sich fünf verschiedener Schlagtasten bedienen, wenn man schon mit dem „einfachen Grundschlag" jeden KI-Gegner naß macht? Wer gerne im LAN oder Internet spielt, kann einen Kauf aber durchaus in Erwägung ziehen: im Wettstreit gegen menschlichen Widersacher erreichen Motivation und Spielspaß ein durchaus konkurrenzfähiges Niveau.



Das Charaktersystem unterscheidet sechs verschiedene Attribute. Außerdem wählbar: Aussehen und Trikotfarbe



Die zwölf vordefinierten Tennisspieler (sechs Männer, sechs Frauen) haben eigenartige Namen: etwa Steffi Barilla...



Game, Net & Match kann vier unterschiedliche Bodenbeläge simulieren (hier Beton).

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	4
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	2
Cyrix 6x86	Force Feedback	-
AMD K5	Audio	-

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 247 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Sportspiel	
Grafik	60%
Sound	55%
Handling	80%
Multiplayer	75%
Spielspaß	55%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 90,-

Judge Dredd Pinball

I´m the Law

In der Spielhalle längst selbstverständlich, auf dem PC eine echte Neuheit: Zum ersten Mal erscheint ein Flipperspiel, das auf eine bekannte Lizenz zurückgreift. Judge „I´m the Law" Dredd diente als Vorlage für das Debüt der englischen Spieleschmiede Pinball Games.

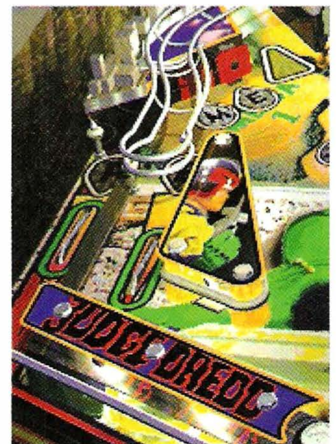
Der Name ist bei Pinball Games Programm. Die pfiffigen Engländer wollen sich in Zukunft hauptsächlich auf Flipperspiele konzentrieren. Der Anfang wurde jetzt mit *Judge Dredd Pinball* gemacht, schon bald soll aber ein Tisch erscheinen, der sich rund um das Thema Fußball dreht. Die Programmierer sind allerdings auch keine Unbekannten in der Branche. Die meisten Mitarbeiter tüftelten bereits für Virgin an *Tilt!*, einem Flipper, der Kennern des Genres sicher gut in Erinnerung haften geblieben ist. Damals mußte sich das Team der übermächtigen Konkurrenz aus dem Hause Empire geschlagen geben, aber vielleicht gelingt es ja jetzt, *Pro Pinball: Timeshock* zu übertreffen...

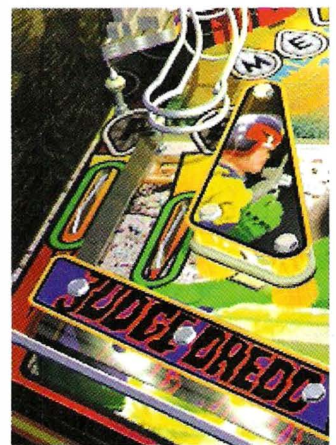
Der Richter

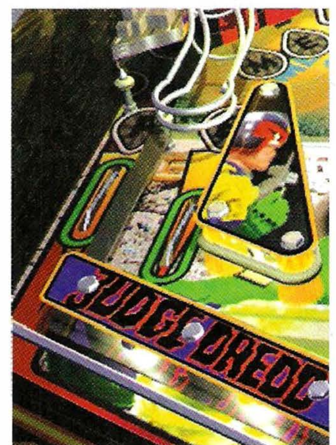
Kennen Sie Judge Dredd? In der Zukunft wurde das Gerichtswesen komplett auf den Kopf gestellt. Richter ziehen schwer bewaffnet durch die Mega Cities und machen Gauner und Halunken gleich auf frischer Tat dingfest, führen eine kurze Verhandlung und verurteilen den Gefangenen an Ort und Stelle. Dredd ist der härteste unter allen Richtern, er ist das Gesetz. So erzählen es zumindest zahlreiche Comics, die sich um die Kultfigur drehen. In der breiten Öffentlichkeit bekannt geworden ist *Judge Dredd* wohl durch den gleichnamigen Kinofilm mit Sylvester Stallone – auch wenn Fans der Serie mit dem völlig falsch dargestellten Charakter ihres Helden nur wenig anfangen konnten.
Das Flipperspiel bezieht sich auf viele bekannte Szenen aus dem Comic und verfügt über entsprechend gelungene Sound- und Sprachsamples, die das Geschehen gut einfangen.

Drei Auflösungen

Wie man es von guten Flippern mittlerweile gewöhnt ist, bietet auch *Judge Dredd Pinball* verschiedene Auflösungen und Farbtiefen an. Egal, ob Sie sich für 640x480, 800x600 oder 1024x768 Bildpunkte entscheiden, gescrollt wird bei *Judge Dredd Pinball* auf keinen Fall. Unabhängig von der Auflösung wird stets der komplette Tisch dargestellt, um den größtmöglichen Überblick zu bieten. In puncto Farbtiefe hat man die Möglichkeit zwischen 8-Bit und 16-Bit zu wählen. Welche Alternative für Sie sinnvoll ist, hängt stark von Ihrem Rechner ab. Der größte Teil der benötigten Rechenleistung wird für das Rendering der Kugel benötigt, in der sich die jeweilige Umgebung spiegelt. Sollte die Kugel also leicht ruckeln, so empfiehlt es sich, sowohl mit der Auflösung als auch mit der Farbtiefe nach unten zu gehen – schließlich läßt sich ein Flipper nur einwandfrei spielen, wenn der Ball flüssig und reibungslos über den Tisch läuft. Ist diese Voraussetzung erfüllt, so verfügt *Judge Dredd Pinball* über eine sehr realistische Ballphysik, die sich mit der von *Pro Pinball:*







Judge Dredd Pinball bietet drei verschiedene Auflösungsstufen: 640x480, 800x600 und 1024x768 Bildpunkte (von oben nach unten).

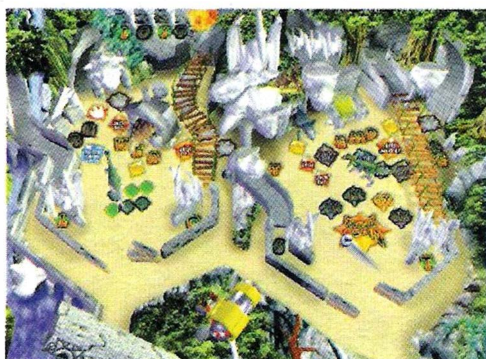


Die Justiz-Rampe führt zum Turm der Gerechtigkeit. Hier gibt es nach dem Zufallsprinzip entweder einen sofortigen Multiball oder 50 Millionen Punkte.

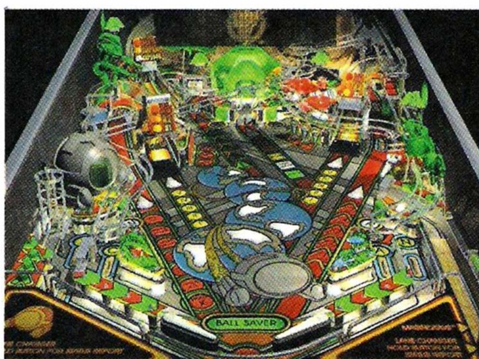
Die sogenannte Mega-Spirale führt zur Justiz-Rampe und kann insgesamt bis zu vier Kugeln fassen, die beim Multiball schließlich alle gleichzeitig freigegeben werden. Ein schwieriger Schuß, der sehr viel Übung erfordert.

Die Patrouillen-Rampe aktiviert verschiedene Modi, wie beispielsweise Power Flippers (stärkere Schußkraft) oder rotierende Spinners, die für zusätzliche Punkte auf dem Konto sorgen können.

Dredd´s Lock hat eine ganz besondere Funktion. Dieser Schalter muß betätigt werden, um abgeschaltete Modi wieder zu aktivieren.



Das konfuse 3D Ultra Pinball 3 geht zwar grafisch gerade noch durch, spielerisch läßt sich dieser Flipper aber nicht mit Judge Dredd Pinball vergleichen.



Pro Pinball: Timeshock bleibt der beste Flipper im Feld. Die Grafikqualität ist zwar nahezu identisch, es blinken und leuchten aber wesentlich mehr Lichter und Schilder.

Timeshock durchaus messen kann. Eine scheinbar verlorene Kugel läßt sich mit einem blitzschnellen Schlag auf den anderen Flipper lenken, durch geschicktes Antippen und Halten hingegen kann ein Ball gestoppt werden. Außerdem ist es möglich die Schußrichtung mit ein wenig Übung sehr gut zu kontrollieren – nur wer hektisch auf die Tasten hämmert, wird keine Chance auf hohe Punktzahlen haben. Die einzige Ausnahme stellt natürlich die Funktion Multiball dar, bei der gleich mehrere Kugeln auf den Tisch rollen. In diesem Fall sollte man ruhig auf die „Augen zu und durch"-Taktik zurückgreifen, denn nur mit sehr viel Können läßt sich dieses bei vielen Spielern äußerst beliebte Intermezzo kontrolliert beenden.
Beim Thema Intermezzo dürfen die kurzen Zwischenspiele, die originalgetreu in einem kleinen LED-Display am oberen Rand des Tisches angezeigt werden, natürlich nicht unerwähnt bleiben. Trifft man eine bestimmte Kombination von Bumpern, so wird die Kugel festgehalten und es kann in simplen, aber witzigen Videospielen auf Punktejagd gegangen werden. In diesen Situationen hat sich übrigens die hohe Auflösung von 1024x768 als eher unglückliche Wahl erwiesen, weil die Anzeige zu klein und zu weit entfernt erscheint – mit 800x600 ist man auf jeden Fall besser bedient.

Oliver Menne ■

STATEMENT



Wer Flipperspiele in sein Herz geschlossen hat und gleichzeitig ein Fan von Judge Dredd und seinen durchgeknallten Abenteuern ist, den wird dieses Spiel sofort begeistern. Aber auch ohne die Lizenz würde *Judge Dredd Pinball* eine gute Figur machen. Durchdachte Rampen, gute Spielbarkeit und ausgezeichnete Grafik – so muß ein guter Flipper sein.

IM VERGLEICH

Timeshock	92%
Judge Dredd	85%
Balls of Steel	80%
Star Trek Pinball	71%
3D Ultra Pinball 3	42%

Pro Pinball: Timeshock konnte seine Spitzenposition im Genre verteidigen, *Judge Dredd Pinball* hebt sich aber deutlich von den zahlreichen Konkurrenten ab. Das witzige Spieldesign rund um den abgefahrenen Future-Cop übt einen enormen Reiz aus, einmal abgesehen von den wirklich gelungenen Gimmicks, die der Tisch zu bieten hat. *Balls of Steel* bietet ähnliche Qualität, *Star Trek Pinball* oder gar *3D Ultra Pinball 3* haben keine Chance gegen das Trio an der Spitze.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	4
SVGA	●	ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	-
AMD K5	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 42 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 42 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Flipperspiel	
Grafik	75%
Sound	70%
Handling	88%
Multiplayer	87%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Pinball Games
Preis	ca. DM 80,-



Dieser Asteroidengürtel besteht aus einer Bitmap, die im Hintergrund liegt. Das Resultat ist, daß Sie sich diesen Himmelskörpern nicht nähern können - es entsteht das Gefühl, bewegungslos im Weltraum zu stehen.

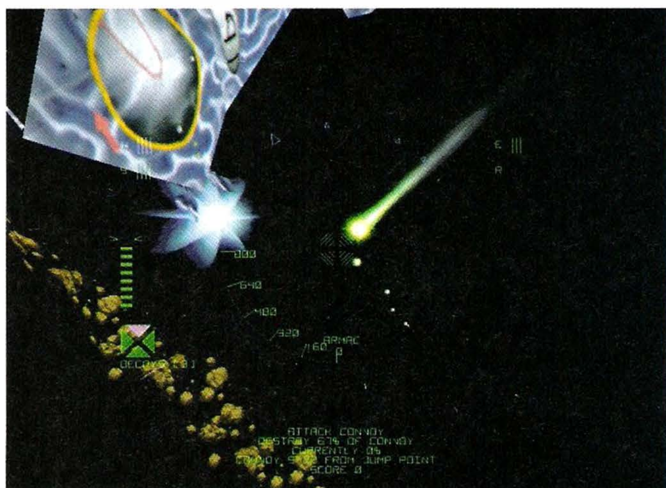


Manche Missionen spielen an der Oberfläche eines Planeten. Das Gameplay ändert sich dadurch aber natürlich nicht - es gilt immer noch, alle Feinde zu eliminieren und kleinere Aufträge zu erfüllen.

Xenocrazy

Krieg der Wel

Mit Xenocrazy will der englischer Hersteller Simis den „Ultimate Solar War" auf die Beine stellen – das besagt zumindest die Packungsrückseite. Damit steht fest: Das erklärte und gleichzeitig sehr ambitionierte Ziel von Simis ist es, Wing Commander und Starfleet Academy von ihren Spitzenpositionen abzulösen. Ob das gelingt?



Kollisionen gibt es bei Xenocrazy kaum. Die gegnerischen Piloten schaffen es fast immer, im letzten Moment die Kurve zu kratzen und weichen geschickt aus - vielleicht ein wenig zu geschickt, denn auf diese Weise wird das Spiel noch leichter.



Das Cockpit läßt sich den individuellen Befürfnissen anpassen. Insgesamt stehen 30 Instrumente zur Verfügung, die per Drag & Drop auf den Bildschirm gezogen werden können - auf diese Weise kann jeder das Spiel seinem Geschmack anpassen.

ten

Der Entwickler Simis machte im März von sich Reden als die beiden früheren Eigentümer Ian Baverstock und Jonathan Newth die Firma von Eidos Interactive zurückkauften. Simis wird in Zukunft wieder als unabhängiges Team arbeiten und Einzelverträge mit großen Publishern abschließen. Momentan arbeiten die Engländer an zwei Helikopter-Spielen: *Team Apache* wird für Mindscape und *Missing in Action* für GT Interactive produziert.

Das erste Actionspiel, das sich nicht auf der Erde abspielt, sondern in den unendlichen Weiten des Weltraums, wird von Grolier Interactive auf den Markt gebracht. *Xenocrazy* trägt den Untertitel „The Ultimate Solar War" – und die Story macht klar, was damit gemeint ist. Im Jahr 10.600 hat die Menschheit das Universum längst erobert. Die interstellare Ausbreitung wurde ermöglicht durch den flüssigen Mineralstoff Lycosite, der mittlerweile vorwiegend in den Außenbezirken des Einflußgebiets abgebaut wird. Aber die Menschheit ist nicht die einzige Zivilisation, die diesen Stoff dringend benötigt. Drei weitere Supermächte, das Mars Combine, die Venus Alliance und die Mercury League beteiligen sich an diesem zweiten Goldrush. Im Laufe der Jahre entfaltete sich ein verdeckter Krieg, in dem mit allen Haken und Ösen um das Lycosite gekämpft wurde – zu offensichtlichen Auseinandersetzungen kam es jedoch nie. Konflikte wurden als Meinungsverschiedenheiten abgetan - und damit sich dieser Zustand nicht ändert, wurde die United Planet Nations (UPN) ins Leben gerufen. Diese übergeordnete Organisition dient zum Schutz der Kolonien in den Außenbezirken, die entweder selbständig oder auf Anordnung einer Mitgliedspartei für Recht und Ordnung sorgt. Sie sind der Commander des Rei Squadrons, einer Spezialeinheit, die für besondere Einsätze abgestellt ist…

Spielball zwischen den Mächten

Xenocrazy versetzt Sie also nicht in die typische Rolle eines menschlichen Superhelden, der die Erde vor heimtückischen Außerirdischen beschützen muß. Ein interessanter Ansatzpunkt, weil sich durch diese Konstellation überraschende Situationen entstehen können. Doch das ist nicht die einzige Besonderheit an *Xenocrazy*. Zu Beginn des Spiels können Sie sich für einen Simulations- oder Arcade-Modus entscheiden. Als reines Actionspiel funktioniert *Xenocrazy* wie jede andere Weltraumballerei: Von Ihrem Vorgesetzten bekommen Sie verschiedene Aufträge präsentiert, die Sie erfolgreich abschließen müssen, um in den nächsten Level zu kommen. Vergleicht man diese Variante mit anderen Produkten dieses Genres, so fällt das Ergebnis nicht besonders berauschend aus: Die Story entfaltet sich nicht so spannend wie bei *Wing Commander* und wird auch nicht annähernd so ansprechend präsentiert. In einem kleinen Fenster hält der Captain eine kurze Rede zur anstehenden Mission. Die schauspielerische Leistung kann sich dabei durchaus sehen lassen, nur leider fällt diese kurze Briefing etwas mager aus, bzw. kann dadurch keine hohe Identifikation mit den betroffenen Personen und der gesamten Handlung aufgebaut werden. Das Resultat ist, daß man eher lustlos durch das Weltall hetzt, verschiedene Aufträge erfüllt, aber nie das Gefühl bekommt, einen großen Teil zur Lösung des Konflikts beigetragen zu haben.

Missionen aus dem Zufallsgenerator

Entscheidet man sich für die „Simulation", so wird man zunächst von der recht hohen Optionsfülle erschlagen. In der Kommandozentrale, die durch ein relativ ein-

IM VERGLEICH

Starfleet Academy	91%
WC: Prophecy	90%
Privateer 2	84%
X-COM: Interceptor	72%
Xenocrazy	69%

Xenocrazy muß sich der hochkarätigen Konkurrenz geschlagen geben. *Starfleet Academy* hat den höchsten Abwechslungsreichtum im Missions-Design, *Wing Commander: Prophecy* die schönste Grafik und packendste Atmosphäre. Das direkte Konkurrenzprodukt *X-COM: Interceptor* ist in Bezug auf die gebotene Action nicht besser, verfügt aber über einen stärkeren Strategieteil.

TESTCENTER — XENOCRAZY

GAMEPLAY

Anzahl der Waffensysteme:
12, z. B.: Raketen, Laser

Anzahl der Missionen:
30-100 (Zufallsgenerator)

Anzahl der Raumschiffe:
47 (fünf spielbar, die restlichen werden von den Bewohnern des Merkur, der Venus oder des Mars gesteuert. Außerdem gibt es Piraten-Raumschiffe)

Anzahl der Planeten:
9 (und mehr als 50 Monde)

Mögliche Eingabegeräte:
Tastatur und alle Joysticks und Gamepads, die über Microsofts DirectInput angesprochen werden können.

SOUND

Die Soundeffekte wummern dank Q-Sound in hervorragender Qualität, die (englische) Sprachausgabe ist sehr gelungen.

Musik im Audio-Format:
Nicht vorhanden

Dolby Surround:
Keine Unterstützung

Q-Sound
Unterstützung vorhanden

INSTALLATION

Gemessen mit einem 12xCD-ROM.

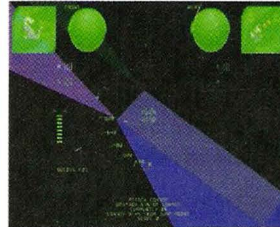
Ladezeiten mit 70 MB (klein):
befriedigend

Ladezeiten mit 150 MB (mittel):
gut

Ladezeiten mit 300 MB (groß)
gut

DIE GRAFIK

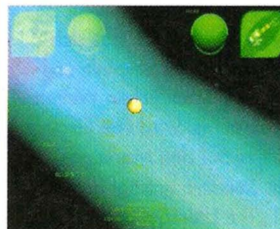
Xenocrazy läßt sich zwar ohne 3D-Grafikkarte spielen, allerdings müssen die Ergebnisse fast schon als grausam bezeichnet werden. Mit entsprechender Zusatzhardware lassen sich hingegen einige beeindruckende Effekte beobachten, die selbst in hochkarätigen Konkurrenzprodukten noch nicht zu sehen waren.



Blockige Darstellung des Nebels bei der reinen Software-Version!



Der direkte 3Dfx-Support über Glide liefert die schnellsten Ergebnisse.

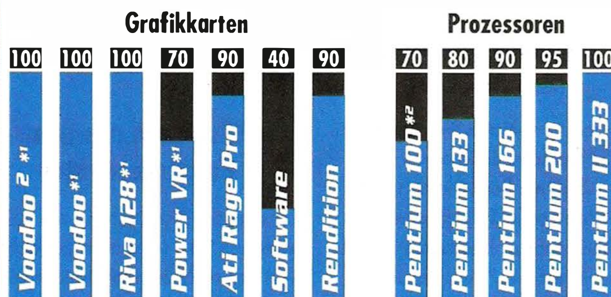


Mit Direct3D bietet Xenocrazy rasante und anspruchsvolle Optik.

DIE PERFORMANCE

Getestet wurde auf einem Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM. Zwischen den einzelnen Chipsätzen machten sich kaum Unterschiede bemerkbar, lediglich der Unterschied zur unbeschleunigten Software-Version wurde deutlich.

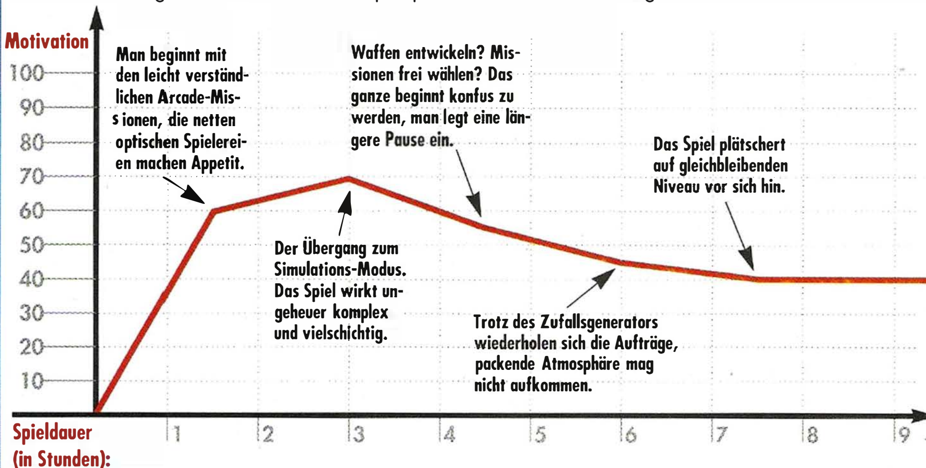
Die Rechner verfügten über 32 MB RAM und eine Voodoo-Grafikkarte. Ab einem P166 läuft das Spiel flüssig.



*1 Maximale Auflösung 800x600 *2 läuft, obwohl unter den Systemvoraussetzungen

DIE MOTIVATIONSKURVE

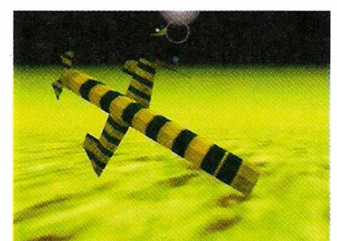
Xenocrazy kann zumindest zu Beginn begeistern. Der konfuse Missionsaufbau mit Hilfe des Zufallsgenerators motiviert allerdings nicht auf Dauer – der Spielspaß flacht schon nach wenigen Stunden ab.



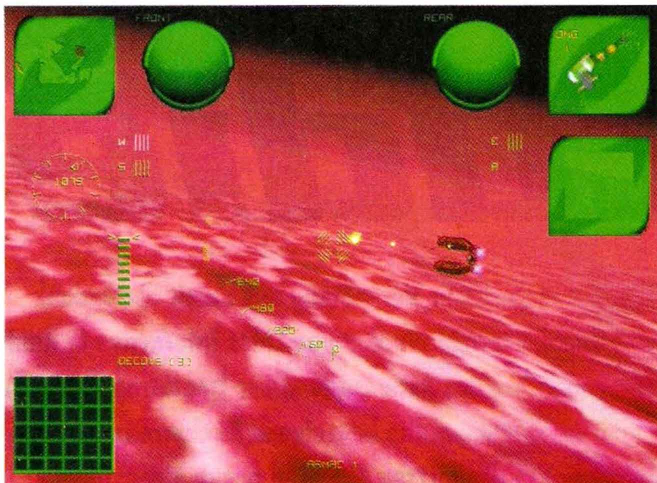
fach gestricktes Menüsystem dargestellt wird, lassen sich aktuelle Nachrichten zum Tagesgeschehen abrufen, verschiedene Raumschiffe können ausgewählt und bewaffnet werden und es besteht außerdem die Möglichkeit, sich bestimmte Missionen gezielt herauszupicken. Außerdem müssen Sie sich (als Commander?) um die stetige technologische Weiterentwicklung der Waffensysteme kümmern. Das geschieht mit einem recht praktischen und etablierten Interface: Per Mausklick werden wissenschaftliche Ressourcen auf unterschiedliche Gebiete verteilt. Soll eine neuen Raketentechnik schon früher einsatzbereit sein, so muß mit entsprechend mehr Aufwand geforscht werden – andere Projekte müssen erst einmal zurückstecken.
Die Missionen werden in diesem Modus per Zufallsgenerator erstellt – zumindest bis zu einem gewissen Grad. Insgesamt liegen diesen generierten Aufträgen zwölf Muster zugrunde, die für Abwechslungsreichtum sorgen sollen. Da wären zum Beispiel das beliebte „Zerstöre einen Convoy" oder „Verteidige eine Station". Im Klartext: Auch bei *Xenocrazy* weht in diesem Punkt kein frischer Wind. Denn so toll sich das auch anhören mag, letztlich läuft das ganze trotzdem auf das bewährte Eliminieren von allen feindlichen Einheiten hinaus.

Flinke Gegner

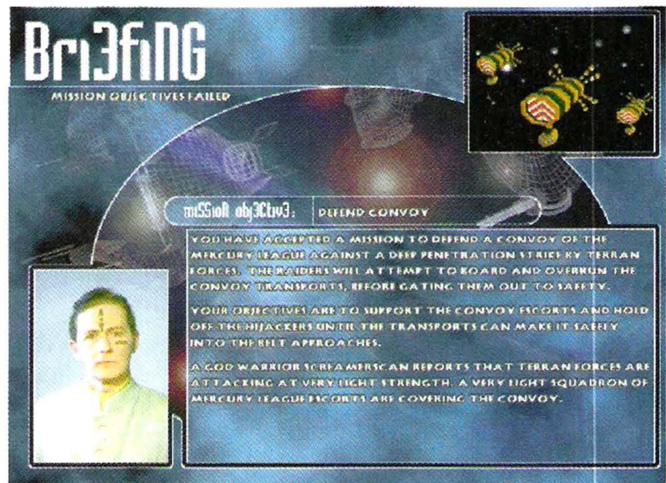
Kommen wir nun aber zu den wesentlichen Eigenschaften einer „Space Combat Simulation". *Xenocrazy* stellt Ihnen natürlich einen oder auch zwei Wingmen zur Verfügung, die auf Ihre Kommandos reagieren und auf Befehl feindliche Schiffe unter Beschuß nehmen oder Ihnen auch Deckung geben können. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dieses Genres funktioniert das bei *Xenocrazy* fast schon perfekt, die Ak-



Einige Kreuzer verfügen über wahrhaft gigantische Ausmaße.



Xenocrazy verfügt über zahlreiche sehenswerte Effekte. Vor allem die transparenten Nebelbänke machen - mit der entsprechenden Grafikkarte - einen hervorragenden Eindruck. Xenocrazy ist aber auch gleichzeitig farbenfroher als viele Konkurrenten.



Das Mission-Briefing fällt eher unspektakulär aus. Der Captain gibt ein paar kurze Informationen und schon geht´s ab ins Weltall. Mehr ist aber auch eigentlich nicht notwendig, da sich die meisten Missionen ohnehin auf das reine Ballern konzentrieren.

tionen der Flügelmänner bzw. –frauen lassen sich sauber nachvollziehen. Besonders viel Spaß bereitet es, im Team riesige Transporter oder Zerstörer auseinanderzunehmen, denn die gewaltigen Stahlkolosse lösen sich nicht mit einer gleißenden Explosion in Luft auf, sondern zerfallen bei jedem Treffer Stück für Stück in ihre Einzelteile. Schwieriger wird das ganze, sobald normale Raumjäger ausgeschaltet werden sollen. Zwar verfügt das Cockpit, das sich übrigens individuell designen läßt, über ein virtuelles Fadenkreuz, das die Geschwindigkeit und Bewegungsrichtung des Gegner kalkuliert, jedoch flitzen die Widersacher so schnell über den Bildschirm, daß man selbst mit dieser Unterstützung kaum eine Chance hat. Ein weiteres Manko ist die ungenügende Mapfunktion, die sich nur mit sehr viel Mühe richtig positionieren und anwenden läßt. Hat man das direkte Kampfgebiet erst einmal verlassen, so fällt es schwer zum Schauplatz zurückzukehren.

Generell hapert es ein wenig an Detailarbeit. Zum Beispiel lassen sich in manchen Regionen wunderschöne Nebelbänke, die in herrlichen Farben schillern, oder auch gewaltige Asteroidengürtel entdecken. Versuchen Sie allerdings auf diese Himmelskörper zuzufliegen, so werden Sie sehr schnell feststellen, daß es sich lediglich um Bitmaps handelt. Das bedeutet, daß Sie sich auf den Kopf stellen können – Sie werden Ihr Ziel nie erreichen. Auf diese Weise kann sich leider überhaupt kein Gefühl für Geschwindigkeit entwickeln, das eigene Raumschiff scheint trotz voller Schubkraft auf der Stelle zu schweben.

Hohe Grafikqualität

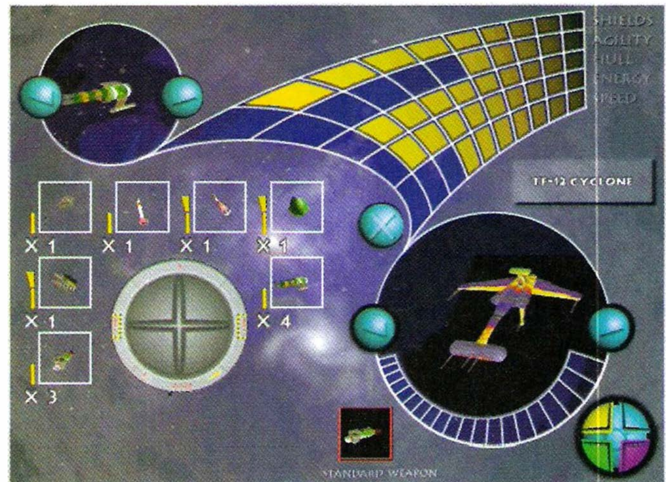
Ein wenig versöhnlich stimmt die hervorragende Grafikqualität, die sich durch das gesamte Spiel zieht. Vor allem die Raumschiffe machen einen sehr plastischen Eindruck und überzeugen durch gelungene Farbgebung. Explosionen erstrecken sich oftmals über den gesamten Bildschirm und schränken so die Sichtweise für einen kurzen Moment ein. Die Lasergeschosse hätten allerdings ein wenig spielfreundlicher gestaltet werden können, denn oftmals wird das eigene Raumschiff getroffen, ohne das ersichtlich wird, wer überhaupt gefeuert hat. Dieses Problem gilt für alle Strahlenwaffen, die einfach mit zu hoher Geschwindigkeit durch das Weltall zischen. Generell ist Simis aber ein sehr ansprechendes und farbenfrohes Design gelungen, das den Konkurrenzprodukten in nichts nachsteht. Ebenfalls positiv bemerkbar macht sich der Einsatz von Q-Sound. Durch diese Technik entsteht ein räumlicher Höreindruck, der Explosionen und Schüsse sehr viel voluminöser erklingen läßt.

Oliver Menne ■

STATEMENT



Xenocrazy bietet auf den ersten Blick viel, verzettelt sich aber in Optionen, die eigentlich kein Fan des Genres wirklich braucht. Daß die Missionen mit einem Zufallsgenerator erschaffen werden, klingt zunächst verlockend, allerdings macht eine durchdachte Story auf Dauer einfach mehr Spaß. Die Möglichkeiten zur Entwicklung neuer Waffensysteme ist ebenfalls eine nette Idee, die aber nicht richtig genutzt werden kann, weil lediglich Budgets umverteilt werden können. Damit ist *Xenocrazy* ein gelungenes Actionspiel, das allerdings nur dann empfohlen werden kann, wenn man mit den Referenzprodukten in diesem Genre bereits durch ist.



In diesem Bildschirm können Sie Ihr gewünschtes Raumschiff auswählen und unter die Lupe nehmen. Außerdem sehen Sie hier die Standard-Bewaffnung jedes Raumjägers und können diese auch verändern.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 70 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 12xCD-ROM, HD 300 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Action	
Grafik	80%
Sound	85%
Handling	78%
Multiplayer	65%
Spielspaß	**69%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Grolier
Preis	ca. DM 80,-

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

Fallstudie

Über ein halbes Jahr Verspätung und damit der undankbare Sommertermin wurden von Eidos Interactive in Kauf genommen, um das Action-Adventure Deathtrap Dungeon zu vervollkommnen. Die hauseigene Konkurrenz zu Tomb Raider hat in den letzten Monaten genug eigenständige Features erhalten, daß das Spiel nicht hinter dem Megastar Lara Croft verblassen muß.

Als sich Eidos Interactive vor fast drei Jahren selbst aus der Taufe hob, war eine der ersten Geschäftstätigkeiten der Aufkauf von Core Design. Dort arbeitete man bereits seit längerem an einem vielversprechenden Action-Adventure namens *Tomb Raider*, das mit einer fliegenden Kamera eine damals sehr ungewöhnliche Perspektive bot. Reiner Zufall war es, daß auch Eidos an einem Spiel arbeitete, für das eine Perspektive aus der dritten Person, frei bewegliche Spielfiguren sowie phantasievolle Gegner und Rätsel geplant waren. Alle Seiten waren von beiden Spielen derart überzeugt, daß keines der Projekte gestoppt wurde. Ein weiterer Grund dürfte die Tatsache gewesen sein, daß einerseits Core Designs *Tomb Raider* kurz vor der Fertigstellung stand und andererseits EIDOS ' 3D-Adventure *Deathtrap Dungeon* auf einer Buchvorlage von Ian Livingstone basierte, immerhin der Vorsitzende von Eidos Interactive. Glücklicherweise war das Projekt *Deathtrap Dungeon* noch nicht soweit fortgeschritten, daß ein komplettes Neudesign des Spiels notwendig gewesen wäre. Seit Anfang 1997, dem Erscheinungstermin von *Tomb Raider*, konnte man sich über den eigentlichen Spielinhalt gedanken machen. Mit einer Überdosis an Action und Spannung sowie einer buchkonformen Fantasy-Atmosphäre wurde *Deathtrap Dungeon* zu einem eigenständigem Spiel, das sich in erster Linie an Hardcore-Spieler wendet.

Literaturangabe

Als Vorlage von *Deathtrap Dungeon* dient Ian Livingstones viertes Buch der Reihe Fighting Fantasy Game Books. Das vor 13 Jahren noch revolutionäre Buchkonzept überließ es dem Spieler, welche Wege die Hauptfigur gehen soll, ob und wie sie Kämpfe mit Orcs übersteht und welchen Ausgang das ganze Abenteuer nehmen sollte. Dazu wurde der Buchtext in mehrere hundert numerierte Abschnitte unterteilt, an deren Ende jeweils die Wahl zwischen mehreren Fortsetzungsabschnitten geboten wurde. Mit diesem Prinzip liegt bereits ein sehr softwarenahes Konzept nahe, das geradezu nach einer

Computerumsetzung schreit. Im Lauf der Entwicklung blieb von der ursprünglichen Buchidee kaum mehr übrig als die Hintergrundgeschichte, die Landschaften und Kämpfe waren für ein PC-Spiel schlichtweg zu klein.

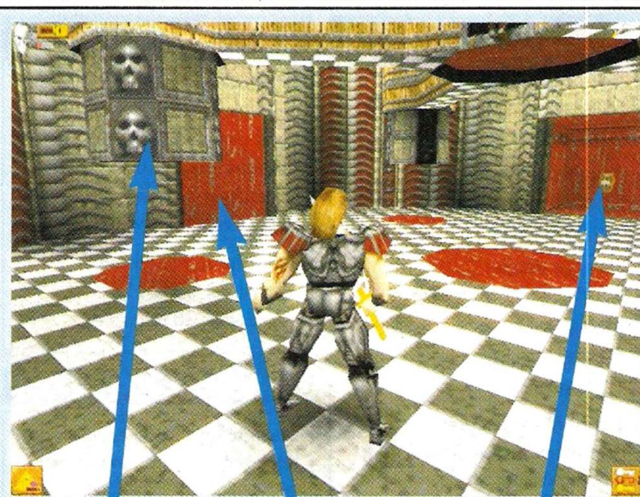
Ruhm und Ehre

Fang, einst bekannt als Stadt des Überflusses, trägt seit langem den Beinamen Stadt der verlorenen Seelen. Baron Sukumvit regiert mit eiserner Faust. Tief in den Hügeln außerhalb von Fang ließ er ein Labyrinth errichten, das aus fallengespickten Wegen bestand und zur Heimstatt unzähliger Monster werden sollte. Er nannte es den *Deathtrap Dungeon.* All diejenigen, die sich gegen ihn stellten, wurden in dieses Labyrinth des Todes befördert. Niemand kam jemals lebend wieder heraus. Der Baron war eine notorische Spielernatur, daher ließ er verkünden, daß jeder freiwillig das Labyrinth betreten könne. Wenn der Abenteurer das schrecklichste aller Monster, Melkor, den roten Drachen, töten würde und lebendigen Leibes das Labyrinth verließe, würde ihm eine Siegesprämie von 10.000 Goldstücken zustehen – und der Stadt Fang die Freiheit. Viele Kreaturen strömten zu Baron Sukumvits und dem Drachen Melkor, begierig nach Beute und Tribut von der Stadt Fang. Ein hochrangiger Dämonenlord vom Palast der Qualen in den Gruben der Hölle hat sich mit dem Drachen zusammengeschlossen. Er brachte seine Legion der Verdammten mit in den Dungeon. Diese besteht aus untoten Kreaturen wie beispielsweise verrottenden Zombies, brutalen Skelettkriegern und Geistern sowie Stoßtrupps und Killern: gackernde Kobolde, grausame Grubenteufel, Kriegspriesterinnen, vierarmige Dämone und ähnliches. Auch Insektenkrieger haben für ihre geflügelten Angreifer und chitingepanzerten Soldaten einen Stock aus dem Fels gegraben. Orcs haben sich in den Abwasserkanälen niedergelassen, Felsmonster im Steinbruch und verwirrte Wissenschaftler in den Labors.

Drachenflieger

Die Aufgabe des Spielers ist es nun, Melkor, den roten Drachen, zu erschlagen und den Dungeon lebend zu verlassen. Dazu stehen zwei Spielfiguren zur Auswahl: die schnelle und gewandte Red Lotus oder Chaindog, der behäbige Athlet. Auf dem Weg in die Tiefen des Dungeons kann man sich nur auf seine Kraft und seine Schlauheit verlassen, lediglich die von längst vergessenen Abenteurern hinterlassenen Waffen und Zaubertränke vereinfachen die Aufgabe. *Deathtrap Dungeon* ist eine Mischung aus 3D-Action, Adventure und Fantasy. Die Action stand dabei offensichtlich im Vordergrund, denn in erster Linie geht es darum, durch den überlegten Einsatz seiner Waffen möglichst viele Gegner zu besiegen. Der Adventure-Aspekt wurde hingegen als weniger wichtig erachtet. Zwar muß man ständig über den gesamten Level verteilte Hebel umlegen oder versteckte Gegenstände und Türen finden, Kombinationsgabe wird vom Spieler allerdings nicht erwartet. Bestenfalls die Zuordnung von Gegnern zu den am besten geeigneten Waffen bringt spielerische Vorteile.

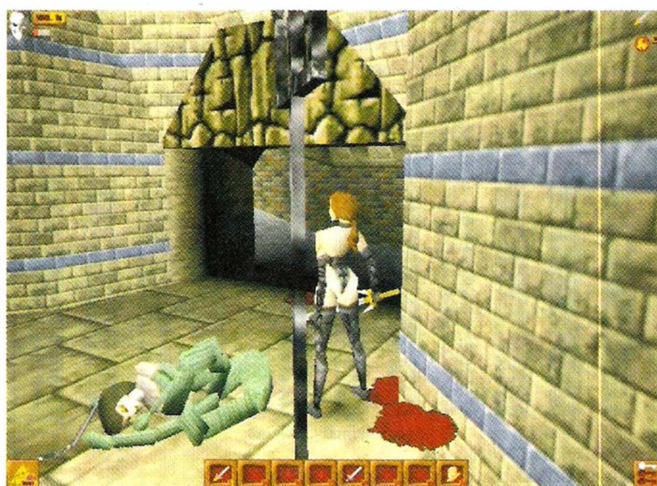
FALLEN ZUNUTZE MACHEN



Riesige Stempel stampfen im Takt auf den Boden. Lockt man die Monster unter die Stempel, spart man sich viel Arbeit.

Beim Betreten der Halle werden die Türen geöffnet. Die freigelassenen Monster stürmen direkt auf den Spieler zu.

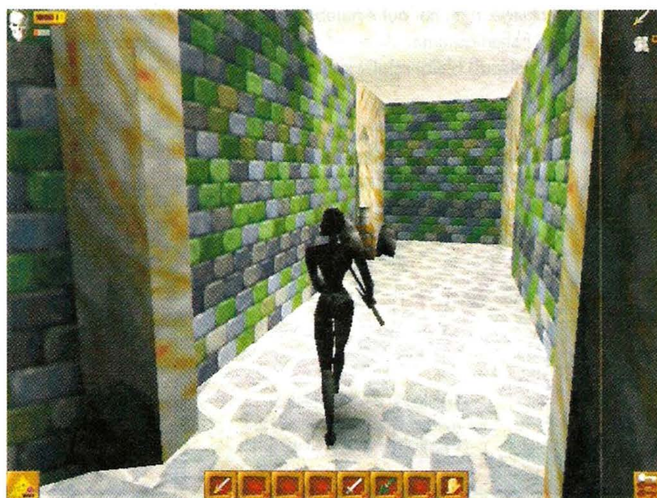
Wenn das letzte Monster besiegt ist, öffnet sich die vierte Tür und gibt den Weg zu einem Schlüssel und einem Schalter frei.



Für den Kampf mit mehreren der wieselflinken Schlangenfrauen sollte man sich vorher unbedingt das grüne Giftschwert gesichert haben.



Auch mit Schutzzaubern und guten Waffen segnet die Spielfigur oft das Zeitliche. In solchen Situationen vermißt man eine liberale Speicherfunktion.



Dunkle Gänge kann man mit den Feuerbällen oder dem Glühwürmchenzauber erhellen. Auf diese Weise findet sich so manches Geheimversteck.

TESTCENTER DEATHTRAP DUNGEON

ALLGEMEINES

Anzahl der Gegner:
53 Rassen mit unterschiedlichen Taktiken und Schwächen

Anzahl der Waffen:
8 Nahkampfwaffen, 7 Fernwaffen, 6 Zaubersprüche

Sonstige Magie:
8 Tränke und Schutzzauber

Anzahl der Level:
10 Stück mit insgesamt 17 Abschnitten

Schwierigkeitsstufen:
Sehr hoher Schwierigkeitsgrad, nicht einstellbar

Unterstützte Controller:
Maus, Tastatur, Joystick

Speicherfunktion:
An bestimmten Stellen während des Spiels, teils nicht frei zugänglich

SOUND

Hier merkt man dem Spiel das „hohe" Alter von über zwei Jahren an: Keine der mittlerweile etablierten 3D-Technologien wurde verwendet. Immerhin erlaubt die Stereoausgabe die Ortung von Monstern.

Musik im Audio-Format:
Anzahl der Tracks: 14
Spieldauer: 38 Minuten

INSTALLATION

Die Installation stellt lediglich das Kopieren der Intro- und Outro-Sequenzen zur Wahl.
Gemessen mit einem 12xCD-ROM

Ladezeiten mit 115 MB (Minimum):
Sehr gut

Ladezeiten mit 225 MB (groß):
Sehr gut

DIE GRAFIK

Zu Beginn des *Deathtrap Dungeon*-Projekts war von 3D-Karten für den Spielebereich noch keine Rede. Erst nachträglich wurde die direkte Unterstützung für die Voodoo von 3Dfx, die mittlerweile veraltete Rage von ATI sowie das Grafikprotokoll Direct3D eingebaut. Um so erstaunlicher ist die geringe SVGA-Leistung der Software-Engine.



D3D bietet auf allen Karten identische und sehenswerte Ergebnisse.



Verwaschene Farben und zu „weiche" Schriften in der 3Dfx-Version.



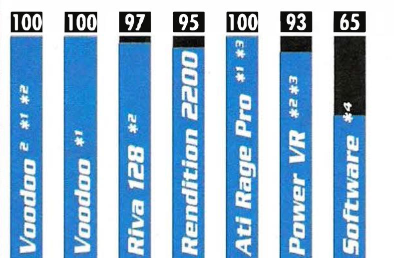
Trotz der Detailfülle kann der Software-Renderer nicht überzeugen.

DIE PERFORMANCE

Getestet wurde auf einem Pentium 200 mit 64 MB RAM. Spielbar lief *Deathtrap Dungeon* mit allen Karten unter 640x480, die reine Software-Version jedoch nur in VGA.

Alle Rechner verfügten über 32 MB RAM und Voodoo-Karte. Schon ab 100 MHz werden bei niedrigeren Auflösungen brauchbare Ergebnisse geliefert.

Grafikkarten



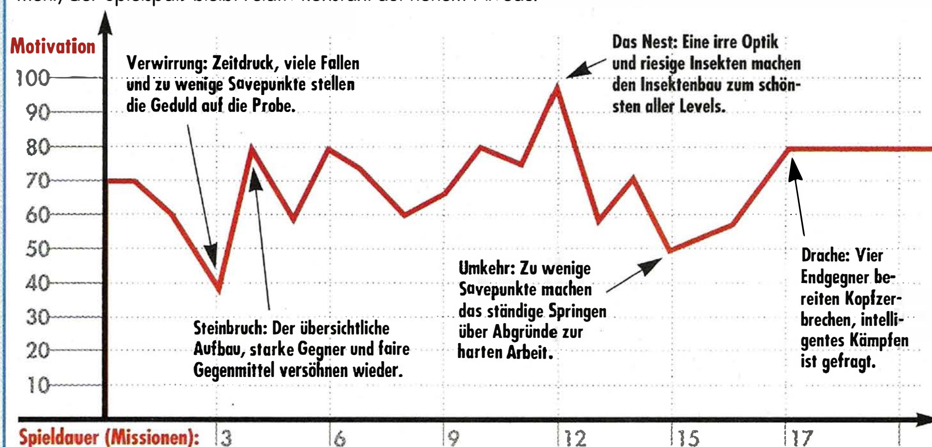
Prozessoren



*1 Direkte Unterstützung
*2 Max. Auflösung 800x600
*3 Leichte Grafikfehler
*4 Max. Auflösung 1024x768

DIE MOTIVATIONSKURVE

Deathtrap Dungeon macht auf Anhieb Spaß, auch wenn die Motivation zunächst aufgrund der anfangs viel zu schwierigen Fallen abnimmt. Die riesigen Endgegner und viele kleine Gimmicks machen immer wieder Lust auf mehr, der Spielspaß bleibt relativ konstant auf hohem Niveau.



Fantasy-Puristen werden über das Spiel vermutlich entrüstet sein, da sich die Spieldesigner über so manche Norm hinweggesetzt haben. Zum einen tritt man in einigen Levels gegen Maschinen an, zum anderen verfügt man über mechanische Schußwaffen. Beides ist in reinrassigen Fantasy-Spielen tabu. Der Vorteil für den Spieler ist die daraus resultierende Fairneß: Beispielsweise verwenden auch die im Spiel vorkommenden Drachen im wahrsten Sinne des Wortes Feuerwaffen, die darüber hinaus eine wesentlich höhere Reichweite haben als die Schwerter der Spielfiguren. Es war also durchaus ritterlich, dem Spieler Raketenwerfern, Schrotflinten und ähnliche Waffen zur Verfügung zu stellen. Gleichzeitig erlauben die weitreichenden Waffen Gegnertypen, die nicht allein durch den Schwertkampf zu besiegen sind. So schweben beispielsweise in einem der späteren Levels haushohe Drachen durch einen wahrhaft gigantischen Käfig. Man kann die Drachen zwar kurzzeitig auf den Boden locken und dort mit seinem Schwert bearbeiten, weitaus effizienter ist jedoch der Einsatz von Schußwaffen. Zusätzlich erhält man im Laufe des Spiels auch Zaubertränke und magische Sprüche. Diese haben zum größten Teil die gleiche Aufgabe wie die Schußwaffen, aber auch heilende und schützende Funktionen.

Gut gerüstet

In der Nähe mächtiger Gegner sind meistens Spezialwaffen auffindbar, die einen fairen Kampf erst möglich machen. Anfangs sind diese Giftschwerter, Sprengschweine des Todes, Granatwerfer etc. noch leicht und rechtzeitig zu finden, in späteren Levels sind sie gut versteckt oder mitten in einer Horde von Gegnern untergebracht. Mit den Kämpfen leidet die Qualität der Schwerter, die sich am Ende ihrer Lebensdauer in Luft auflösen. (Das Standardschwert und die Fäuste haben eine unendliche Haltbarkeit.) Ist der Einsatz der Spezialwaffen unverzichtbar, sollte man sie wenigstens möglichst schonend behandeln: Brutale Schwünge verursachen beim Gegner zwar einen hohen Schaden, aber auch das Schwert wird in Mitleidenschaft gezogen. Das Spiel läßt auch seitliche Hiebe und „Special-Moves" zu, die schwieriger anzubringen, dafür aber materialschonender sind. Das

Zielen übernimmt dabei die Software. Stellt man sich grob in die Richtung des Gegners, sorgt das Programm für die genaue Ausrichtung. Beim Schwertkampf wird die Spielfigur ebenfalls automatisch in die Richtung des nächstgelegenen Gegners gedreht. Nebenbei ist *Deathtrap Dungeon* auch ein Geschicklichkeitsspiel, dessen Levels mit allen erdenklichen Fallen gespickt sind. Den schwingenden Beilen, Falltüren und Feuerspeiern entgeht man nur durch aufmerksames Betrachten der Räumlichkeiten und geschicktes Steuern der Spielfigur.

Kartographie

Ziel des Spiels ist es, in den insgesamt siebzehn Spielabschnitten den Ausgang zu finden. Die Levels haben Ausmaße von „ordentlich groß" bis „viel zu riesig" und sind fast ausnahmslos extrem verwinkelt. Die kleineren Levels sind mit Fallen, Schaltern, Labyrinthen, Puzzles etc. gespickt, so daß man auch für wenige Meter Weg einige Stunden ansetzen kann. Sich zu merken, in welche Falle man bereits getappt ist und welchen Bereich man noch nicht untersucht hat, fällt daher ziemlich schwer. Man kommt nicht umhin, sich selbst eine Karte der Labyrinthe und Gänge zu zeichnen, das Spiel enthält nämlich keine Automap. Nach Aussagen der Entwickler ist dieser Umstand nicht auf der eigenen Faulheit begründet, sondern soll dem „Realismus" des Spiels dienen. Welcher todesmutige Ritter hatte bei seinen Streifzügen durch verwunschene Kellerverliese schon eine hochmoderne automatische Landkarte dabei. Die Anzahl der Ritter, die sich statt dessen mit einem Stück Kreide ausgestattet haben, liegt vermutlich wesentlich höher. Dem Spieler steht daher pro Level auch ein Stück Kreide zur Verfügung, mit dem er sich etwa fünfzig Pfeile auf den Boden zeichnen kann. Ein vollwertiger Ersatz für die Automap ist dies sicherlich nicht, in vielen Situationen ist man aber bereits für die Kreide dankbar.

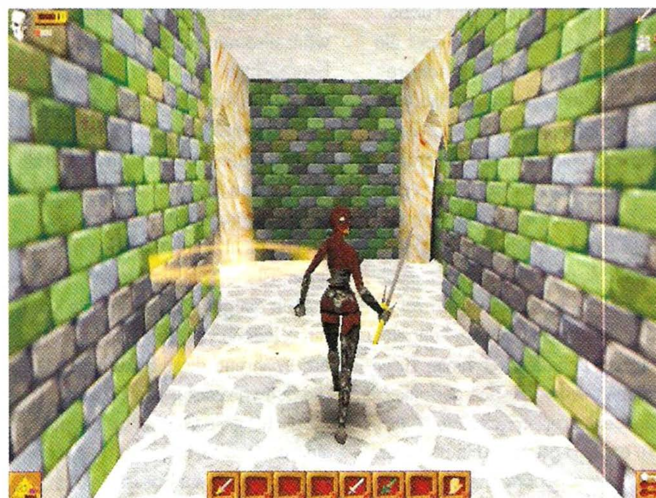
Schaltgetriebe

Für jede der insgesamt 53 Monsterrassen wurde ein eigenes Verhalten programmiert. Aussehen, Geschwindigkeit und Bewaffnung unterscheiden sich selbstverständlich, aber auch die Größe des Gesichtsfeldes und die Aggressivität ist nicht bei allen Monstren gleich. Zwar versuchen sich etliche Rassen zu Gruppen zusammenzurotten, eine echte Künstliche Intelligenz, die darüber hinaus auf die aktuelle Spielsituation, den Zustand des Gegners und den Levelausschnitt reagiert, ist dies jedoch nicht. Vielmehr wird das gesamte Spiel über unsichtbare Schalter gesteuert. Steht der Spieler beispielsweise auf einer speziellen Bodenplatte, löst sich diese innerhalb einiger Sekunden auf. Geht er an einer offenen Tür vorbei, schießen Speere durch die Öffnung. Läuft er über eine bestimmte Stelle in einem Gang, werden an beiden Enden Monster „materialisiert", die ihn in die Mangel nehmen. Läuft der Spieler weit genug von den Monstern weg, verflüchtigen sie sich wieder. Dies bleibt für den Spieler im allgemeinen völlig unsichtbar und schont Rechenzeit, so daß man mit diesen Tricksereien gut leben kann. Ärgerlich ist nur, daß sich einige Kreaturen unbegrenzt oft erneut materialisieren – ein nicht unbedingt fairer Weg, um den Schwierigkeitsgrad hochzutreiben.

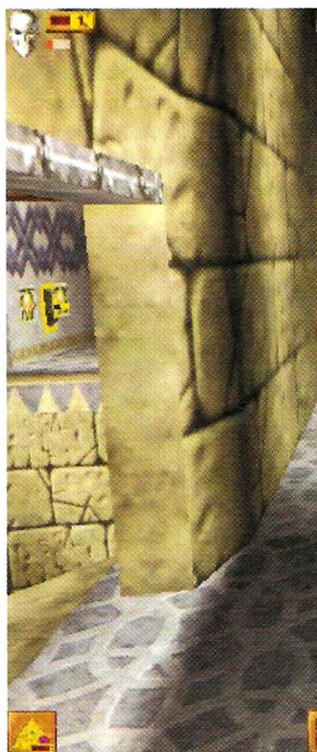
3D-Heimplaner

Deathtrap Dungeon besteht aus siebzehn Levels mit insgesamt zehn Themen. Der offensichtlichste Unterschied besteht in den Grafiksets, die den verschiedenen Themen zugeordnet sind. Im Zirkuslevel erinnern beispielsweise die Wände, Böden und Inneneinrichtungen an eine Manege, im Insektenlevel hingegen wirken die kugel- und röhrenförmigen Gemäuer wie die Innereien eines gigantischen Lebewesens. Von spielerisch größerer Bedeutung ist natürlich das Layout der Levels. Etliche Einrichtungsgegenstände wie Trommeln oder Felsbrocken bieten Schutz vor feindlichen Angriffen, allerdings müssen diese erst einmal gefunden und erklommen werden. Auch Mauervorsprünge und Nischen wurden großzügig integriert, diese dienen aber in erster Linie als Versteck für die Gegner. Hat man sich so eine Nische erkämpft, kann man sich darin wunderbar den Rücken freihalten und die Gegner auf sich einstürmen lassen. Nicht jeder Level ist als Schlachtfeld konzipiert. So trifft man in einigen Levels kaum auf ein Monster, dafür muß man zahllose Schalter umlegen und vielen tödlichen Fallen oder Abgründen entgehen. Die Liste der von den Spieldesignern entworfenen Objekte ist lang. Neben den Levelgrafiken und Gegnertypen sorgen phantasie-





Aus der Ich-Perspektive kann man frei in alle Richtungen sehen. Leider kann man so weder kämpfen noch sich bewegen (oben). Die Art der Verwundungen unterscheidet sich mit den Angreifern. Hier wurde Red Lotus von einem Feuerspeier belästigt (rechts).



Zahnräder erstaunlichen Ausmaßes setzen sich in Bewegung, wenn die Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigt wurden.

MULTIPLAYER



Das Regelwerk läßt sich anpassen: Jeder Waffentyp und die vier Magiegruppen können nach Belieben verboten werden.

Da das Ambiente und die Buchvorlage von *Deathtrap Dungeon* sehr an ein Rollenspiel erinnern, hätte sich ein Multiplayer-Modus angeboten, in dem eine Gruppe von Abenteurern kooperierend die einzelnen Levels löst. Statt dessen enthält das Spiel lediglich einen Action-Modus, der dem Deathmatch-Modus vieler 3D-Action-Spiele entspricht. Zu Beginn befinden sich die bis zu acht Kontrahenten aus maximal vier Teams an verschiedenen Stellen eines frei wählbaren Levels. Die Waffen werden von der Software nach dem Zufallsprinzip in den Gängen verteilt, auch Munition, Zaubersprüche und Amulette können auf Wunsch dort zu finden sein. Das Spielprinzip ist nun relativ einfach: Es gilt, so viele Gegner so oft wie möglich zu bekämpfen, ohne sein eigenes Leben zu verlieren. Für Rollenspieler ist dieser schlichte Modus sicherlich eine Enttäuschung, da aber *Deathtrap Dungeon* in erster Linie als Single-Player-Spiel konzipiert ist, ist dieser Umstand verzeihlich. Sollte der bereits seit langem angedachte zweite Teil von *Deathtrap Dungeon* irgendwann das Licht der Welt erblicken, wird dieser erweiterte Netzwerk-Optionen enthalten.

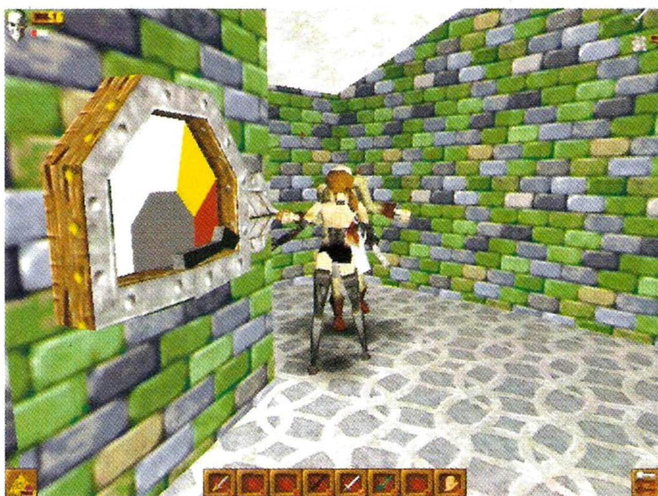
volle Einrichtungen für Abwechslung. So bricht gerne einmal der Fußboden unter den Füßen weg, oder ein Korridor entpuppt sich als halsbrecherische Rutschbahn. Schatztruhen, die im allgemeinen Zaubersprüche und Gold enthalten, sind so manches Mal mit Selbstschußautomaten gesichert, und auch in den Wänden verbirgt sich oft ein Speer. Wer die Räumlichkeiten gründlich untersucht, bevor er sie betritt, kann sich vor diesen unliebsamen Überraschungen schützen. Befinden sich hinter Türen Flammenwerfer, die den gedankenlosen Abenteurer schnell rösten würden, existiert garantiert in nächster Nähe der zugehörige Gashahn.

Ansichtssache

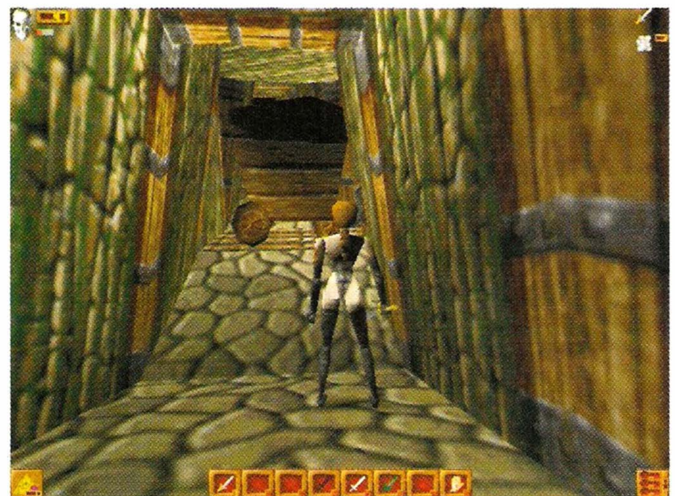
Grundsätzlich sieht man seine Spielfigur von hinten aus einer Entfernung von ca. fünf Metern. Stellt man sich mit dem Rücken an eine Wand, wäre also nur der Nachbarraum zu begutachten. Um dies zu vermeiden, wurde die Kamera als eigenständiges, schwereloses Objekt implementiert, das der Spielfigur im Abstand von einigen Metern folgt und auf die Spielfigur gerichtet ist. Da dieses Objekt nicht durch Wände tunneln kann, ist die Spielfigur immer zu sehen. In einigen Fällen wird die Kamera jedoch vom Programm gesteuert: Während der Nahkämpfe soll die Software dafür sorgen, daß möglichst viele Gegner zu erkennen sind und vor Gräben ein potentielles Sprungziel erkennbar ist. Leider funktioniert diese Automatik in zahlreichen Fällen überhaupt nicht. Während eines Kampfes wird man beispielsweise von einem Drachen verdeckt, Gegner können unbemerkt von hinten heranstampfen, oder man rennt auf einen Abgrund zu, während die Kamera vor der Spielfigur schwebt. Zusätzlich zu dieser halbintelligenten fliegenden Kamera hätte Eidos noch eine frei steuerbare Kamera integrieren können. Um dem Spieler den Blick nach oben oder einen kurzen Blick zur Seite zu ermöglichen, wurde eine zweite Perspektive entwickelt: Mit der Tabulatortaste kann man die Umgebung aus den Augen der Spielfigur betrachten. Mittels der Cursortasten wird dabei der Kopf in alle Richtungen gedreht, so daß man auch Objekte entdecken kann, die weit oberhalb des Bodens und damit für die normale Kamera unsichtbar sind. Dieses Feature ist nützlich, um versteckte Waffen, Tränke und Bonusgegenstände zu entdecken. Noch bessere Dienste leistet die Tabulatortaste, um die normale Kamera neu zu justieren: Oftmals wechselt sie daraufhin aus einer völlig unbrauchbaren Position zurück in die Standardlage.

Skelettbauweise

Die Kreaturen haben sehr umfangreiche Bewegungsabläufe. Obwohl wohl noch niemand einen Orc in natura gesehen hat, wirken die Bewegungen dieser und anderer Kreaturen überaus realistisch. Für die humanoiden Kreaturen hätte sich Motion Capturing zwar angeboten, für Monster wie Drachen, Dinosaurier, Insekten etc. ist ein solches Vorgehen jedoch denkbar ungeeignet. Eidos hat für *Deathtrap Dungeon,* ebenso wie Core Design für *Tomb Raider,* ein eigenes Animationssystem entwickelt. Zuerst wird ein Körpermittelpunkt bestimmt, der sich unabhängig von den restlichen Körperteilen bewegt. Benachbarte Körperteile werden durch „Knochen" an den Mittelpunkt gehängt, wobei diese die Entfernung und die Bewegungsfreiheit beschreiben. An diese Körperteile werden in weiteren Schritten immer entferntere Glieder angesetzt, bis schließlich ein Gebilde aus Mittelpunkten und Knochen entsteht. Durch die Festlegung einzelner Bewegungsmöglichkeiten ist diese Konstruktion bereits völlig ausreichend, um natürlich wirkende Abläufe zu erschaffen. Durchschnittlich dreißig solcher vorberechneten Abläufe befinden sich pro Monster auf der Festplatte und werden situationsabhängig nahtlos aneinandergereiht. Für die Spielfigur stehen noch weitaus mehr Bewegungsab-



An solchen Anzeigetafeln kann man in einigen Levels den Zustand von weit entfernten Schlössern oder Apparaturen ablesen.



Verstopfte Höhlengänge können stets mit nicht weit entfernten Hebeln gangbar gemacht werden. Die Rätseltiefe ist nicht besonders enorm.

IM VERGLEICH

Tomb Raider 2	94%
Jedi Knight	93%
Die By The Sword	86%
Deathtrap Dungeon	82%
Excalibur 2555AD	38%

Während *Jedi Knight* den Schwerpunkt auf Action legt und sich *Tomb Raider* auf Rätsel spezialisiert hat, ist *Deathtrap Dungeon* eine Mischung aus den beiden Prinzipien. Im Gegensatz zu *Die by the Sword* kam die spielerische Vielfalt dabei etwas zu kurz: Monster schlachten und Hebel umlegen erhält auf Dauer nicht die Motivation.



Kobolde werfen zwar nur mit Eßbesteck, dafür greifen sie aber in größeren Horden an. Sie sind die leichtesten Gegner im Spiel.

läufe bereit: Das Repertoire besteht aus Saltos, Klimmzügen, drei Gangvarianten und vielem mehr.

Seitensprung

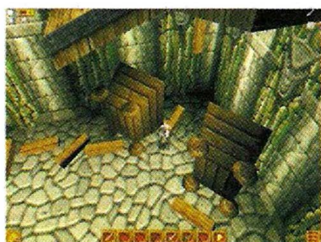
Deathtrap Dungeon wird auch auf der PlayStation erscheinen, was die Verwendung eines Gamepads unumgänglich macht. Auf dem PC steht darüber hinaus auch die Tastatur zu Wahl, die wesentlich genauere Bewegungen ermöglicht. Gerade einmal zehn frei wählbare Tasten werden belegt, die Kombination daraus erzeugt die Vielfalt der Bewegungen. Ein besonderes optisches Schmankerl ist die Trägheit der Spielfiguren: Aus vollem Lauf bleiben sie nicht einfach stehen, sondern benötigen noch zwei oder drei Schritte zum Abbremsen. Ärgerlich nur, wenn gerade dort der Abgrund beginnt... In dieser Situation reicht es nicht, noch schnell die Sprungtaste zu drücken, denn auch Sprünge wollen gut vorbereitet sein. Mindestens einen Schritt vor dem Absprung muß man den Sprung in Auftrag geben, will man nicht lediglich einige peinliche Schritte in der Luft ausführen.

Wie viele andere Actionspiele auch lebt *Deathtrap Dungeon* von der Atmosphäre. Die Stimmung, die das Programm mit Hilfe von Lichteffekten, Geräuschen und Hintergrundmusik erzeugt, ist tatsächlich sehr bedrückend. Wenn aus der Ferne das stereophone Brüllen eines Drachen vorbeischallt, läuft einem ohne weiteres ein Schauer über den Rücken. Und das erschreckte Zucken des Spielers, wenn plötzlich eine Riesenratte am Bildschirm erscheint, dürfte ebenfalls zu den häufigen Nebenwirkungen des Spiels gehören. Einen wichtigen Beitrag leistet die Speicherfunktion: Nur an wenigen Stellen des Spiels kann man überhaupt abspeichern, manchmal sind die entsprechenden Räume sogar abgesperrt. Wird eine Stelle für harmlos erachtet, kostet das Abspeichern sogar Geld: Von den wenigen Münzen, die gut versteckt in den Levels herumliegen, muß man sich dann trennen. Wie jedes Action-Adventure ist auch *Deathtrap Dungeon* nicht frei von Fehlern. So sind an vielen Stellen Clippingfehler zu entdecken, die manchmal sogar den Spielerfolg bedrohen. Denn einzelne Objekte scheinen an völlig falschen Stellen zu stehen, wodurch man oftmals ins Leere springt. Bei einer Gesamtfläche von ca. 10 Quadratkilometern ist es nahezu unmöglich, jeden einzelnen Polygonzug zu überprüfen, von modernen Engines sollte man jedoch besseres erwarten dürfen. Der Schwierigkeitsgrad, der aus der Levelgestaltung resultiert, ist ohnehin schon enorm hoch.

Harald Wagner ■



Red Lotus ist noch weitaus leichter bekleidet als Lara Croft. Sie ist daher verwundbarer, aber auch schneller als die zweite Figur Chaindog.



Auch kleine Räume können mit der programmgesteuerten Kamera nicht immer komplett erfaßt werden. Hier könnte sich ein Gegner hinter den Wagen befinden.

STATEMENT



Bei *Deathtrap Dungeon* handelt es sich um ein gut gelungenes Action-Adventure, das fast alles bietet, was des Spielers Herz begehrt. Man vermißt einen frei wählbaren Schwierigkeitsgrad und die Automap – und möglicherweise einen Grund, *Deathtrap Dungeon* zu spielen. Mit *Tomb Raider* und *Die by the Sword* hat *Deathtrap Dungeon* zwei harte Konkurrenten, die mit sehr ähnlichen Features aufwarten können. Wem die Rätseldichte dieser Spiele zu hoch und der Actiongehalt zu gering ist, der liegt mit *Deathtrap Dungeon* genau richtig.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 115 MB

RECOMMENDED
Pentium 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 225 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo), ATI Rage

RANKING

Action-Adventure

Grafik	81%
Sound	63%
Handling	76%
Multiplayer	60%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos Interact.
Preis	ca. DM 100,-

Wall Street Trader 98 – Börsenfieber

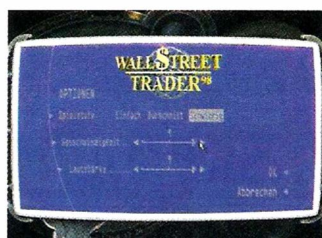
„Verkaufen...!“

In Zeiten überhitzter Kurse erwägt so mancher Spekulant, ob es nicht besser sei, seine Aktien abzustoßen, um nach einer Konsolidierung billiger wieder einzusteigen. Bedauerlicherweise machen das die wenigsten – denn neben den Gewinnchancen entgeht dem „Nicht-Investierten“ auch noch der süchtigmachende Nervenkitzel.

Gäbe es eine Börsensimulation, die den geheimnisvollen Reiz der Aktienspekulation auch nur annähernd „hautnah“ vermitteln könnte, so wären solche aktienlosen Durststrecken sicherlich leichter zu ertragen. Mit *Wall Street Trader 98* setzt Virgin Interactive den Hebel grundsätzlich an der richtigen Stelle an: Ein bisher „unerreichtes Maß an Authentizität“ soll geboten werden – dafür garantiere schon allein die langjährige Börsenerfahrung der beiden französischen Chef-Entwickler Jean-Marc De Fety und Jean Christophe Marquis. Mit über 70 verschiedenen Wertpapieren, Währungen und Gütern aus 16 Wirtschaftssektoren wird dabei spielerisch gehandelt. Eine Rahmenhandlung lockert die trockene Materie auf: Als Handlanger des exzentrischen Milliardärs Lord Flemming muß der Spieler zunächst mit „Peanuts“ (1.000.000 DM) und später mit richtig großen Summen jonglieren. Um Einsteiger nicht komplett zu verwirren, wurde das Spiel in vier Missionen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad aufgeteilt. Während der eigene Depotgewinn in Mission 1 gerade mal so die Profite der Gegenspieler übersteigen muß, sind in Mission 3 regelrechte Übernahme-Kämpfe auszufechten. Letztendlich muß durch geschicktes Taktieren sogar noch der Euro vor dem Untergang gerettet werden. Daß die Zahl der handelbaren Wertpapiere erst im Verlauf des Spiels immer weiter zunimmt, muß wohl ebenfalls als Entgegenkommen für Einsteiger gewertet werden. Untermalt und thematisch zusammengehalten wird das Ganze von Videosequenzen in einer Gesamtlänge von 35 Minuten.



1 Mark = 1 Dollar? „Börsenfieber“ nimmt es mit der Authentizität nicht so genau.



Die Frage des Tages: Seit wann gibt es Schwierigkeitsgrade an der Börse?

Ereignis	Börsenkurs sinkt	Börsenkurs steigt
Amerikanische Zinssätze...	steigen – Marktmechanismus	sinken – Marktmechanismus
Inflation...	wächst	sinkt
Arbeitslosigkeit...	sinkt	steigt
Wirtschaftswachstum (BIP-Veränderung in %)...	steigt oder sinkt kräftig	steigt ohne Inflation
Staatsverschuldung...	wächst	sinkt
Unterschiede in den Zinssätzen der USA und anderen Ländern...	nehmen ab	nehmen zu

Anhand von Tabellen werden wirtschaftliche Zusammenhänge aufgezeigt.

Bullen und Bären

Wer selbst schon ein wenig Börsenerfahrung gesammelt hat, wird gleich zu Spielbeginn mit einem Arbeitsplatz geschockt, der dem Instrumentencockpit der „Nautilus“ mehr ähnelt als einem gut organisierten Broker-Schreibtisch. An den gußeisernen Armaturen sollen Börsenkurse überwacht sowie Unternehmens-News aus Zeitungen, TV und Radio studiert werden. Entschließt man sich zum Kauf oder Verkauf, so werden die entsprechenden Wertpapiere einfach per Drag&Drop schnell ins eigene Depot gezogen. Wirklich obskur daran: Das Programm gibt dem Spieler



Broker-Arbeitsplatz oder Zeitmaschine? Es scheint, als hätte Jules Verne bei dieser Grafik die Finger im Spiel gehabt. Bemerkenswert: Es gibt keine Maßeinheiten.

keine Möglichkeit zum Eintippen von Zahlen – alles funktioniert über ungenaue Schieberegler. Als „Finanzprofis“ hätten die Designer etwas gewissenhafter zu Werke gehen können: Beispielsweise werden im Spiel keinerlei Maßeinheiten angezeigt. Für 1.000 Geld kauft man 50 DowJones – und so weiter. Der absolute Tiefschlag ist aber das Aktienkurs-Modul. In dem runden (!) Sichtfenster unten links können zwar rudimentäre Kursverläufe studiert werden, doch auch hier verzichteten die Programmierer auf jegliche Art von Einheiten, Zeitskalen oder Indikatoren. Was als akkurate Börsensimulation angekündigt wurde, stellt sich also doch als Schmalspur-WiSim heraus, die – wenn überhaupt – nur Teilbereiche des Börsengeschehens beleuchtet.

Thomas Borovskis ■

STATEMENT

Gerade weil mir dieses Hobby am Herzen liegt, konnte mich das Börsenfieber nicht anstecken. Sicher: So allgemeingültige Zusammenhänge wie „Steigende Zinsen = sinkende Börsenkurse“ werden durch *Wall Street Trader* relativ unterhaltsam vermittelt. Aber was hat das mit dem Alltagsleben in Wall Street zu tun? Man macht nichts anderes, als in panischer Dauerhektik auf Meldungen wie „OPEC-Verhandlungen gescheitert“ zu reagieren. Nicht einmal die Grundbegriffe des Aktien-Einmaleins, etwa KGV, Marktkapitalisierung oder Innerer Wert, werden im Spiel verwendet. Da hilft auch der ganz nette Multiplayer-Modus nicht weiter.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	2
DOS	●	Netzwerk	4
WIN 95	●	Internet	4
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	-
AMD K5	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 75, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 30 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	50%
Sound	80%
Handling	20%
Multiplayer	25%
Spielspaß	20%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin Interact.
Preis	ca. DM 80,-

Toshinden 2



Toshinden 2 ist eher simpel gestrickt.

Die Fortsetzung zu *Battle Arena Toshinden* weist vor allem zwei Besonderheiten auf: Mit einer guten 3D-Karte ist die Grafik sehr schnell und durchaus schön anzusehen. Zum anderen ist der Hardwarehunger unverständlicherweise gewaltig, denn ohne Hardwarebeschleuniger können Sie sogar auf einem Pentium 200 nur im Fenster spielen oder Sie müssen viele Details abschalten. Außerdem ist die Direct3D-Anbindung auf manchen Karten nicht fehlerfrei. Abgesehen davon „glänzt" *Battle Arena Toshinden 2* durch eine grauenhaft schlampige Playstation-Umsetzung, bei der sogar im Menü noch die Symbole für die Tasten des PSX-Gamepads zu sehen sind. Spielerisch beschränkt sich die Prügelei auf wildes Knöpfchendrücken – wer schneller ist, gewinnt. Gezielte Attacken sind fast unmöglich bzw. werden nur von Profis wirklich beherrscht; das Abwehren ist ohnehin ein Glücksspiel. *Battle Arena Toshinden 2* ist eben auf die Offensive ausgelegt. Neben Schlägen und Tritten besitzt jede Spielfigur noch einige Special Moves, die zumindest grafisch ordentlich gestaltet sind. Die elf Charaktere haben sich im Vergleich zum Vorgänger nur optisch etwas verändert, so daß für Besitzer der alten Version ein Neukauf nicht zu empfehlen ist. Wem *Virtua Fighter 2* zu komplex ist, der sollte dann eher zu *Last Bronx* greifen, das deutlich besser spielbar ist. *Battle Arena Toshinden 2* verleitet dazu, sich von der bunten Grafik blenden zu lassen, doch dahinter verbirgt sich selbst für PC-Verhältnisse nur gehobenes Mittelmaß. **(fs)** ■

RANKING

Spielspaß 67%

INFO
Fujitsu, Beat 'em Up, Preis: ca. DM 90,-

Of Light And Dark



Hier beginnt Ihr Trip durch die OLAD-Welt.

Durch eine quietschbunte, surreale, bizarre Welt marschieren, dabei farbige Kugeln und Pyramiden einsammeln und selbige rechtzeitig zu bestimmten Orten bringen – wer sowas in nüchternem Zustand spielt, ist entweder Philosophie-Student oder ein absoluter Fan des Künstlers Gil Bruvel (der die Grafiken in diesem Spiel entworfen hat). Die bevorstehende Jahrtausendwende dient als Aufhänger für ein abgefahrenes Weltuntergangs-„Adventure": Die Apokalypse kann nur abgewendet werden, indem man die begangenen Todsünden von rund 30 größtenteils unbekannten „Persönlichkeiten" (darunter Marie Antoinette und Ivan der Schreckliche) entschlüsselt und diese dann einzelnen Räumen, Artefakten und Farben zuordnet; Hinweise finden sich im Handbuch, aber auch in Animationen und einigen Monologen. Wenig Licht, ganz viel Schatten – das ist *Of Light And Darkness* von Interplay. Die Qualität der per Kamerafahrt verbundenen, gerenderten, teilweise animierten Szenarien bewegt sich auf dem Niveau von *Shivers 2* oder *The Journeyman Project 3*, erreicht aber bei weitem nicht die Brillanz eines *Riven* – nicht zuletzt wegen der unzureichenden 256 Farben-Grafik in 640x480. Bei Interesse lohnt sich das Warten auf die deutsche Fassung (erscheint im Juli/August). Damit sparen Sie sich zumindest eine Menge Zeit und Nerven: weil die Anleitung der US-Version mehr verwirrt als aufklärt, müssen Sie Steuerung (umständlich) und Spielprinzip (interessant aber auf Dauer schlichtweg eintönig) durch Ausprobieren herausfinden. **(pm)** ■

RANKING

Spielspaß 31%

INFO
Interplay, Adventure, Preis ca. DM 70,-

Clash



Der Pionier kann neue Städte erbauen.

Clash ist ein einfaches, rundenbasiertes Rollenspiel, das zwar etliche klassische Spielelemente enthält, jedoch in keinem Bereich etwas neues bieten kann. Auf den Entdeckungsreisen durch die teils sehr großen Länder muß man auf Magie, Artefakte etc. verzichten. Die einfache Steuerung und die geringe Spieltiefe machen *Clash* zu einem geeigneten Spiel für Einsteiger in das Genre, nach wenigen Spieltagen hat man allerdings bereits sämtliche Spielelemente kennengelernt. **(hw)** ■

RANKING

Spielspaß 38%

INFO
Software 2000, Rollenspiel>, ca. DM 100,-

Hardball 6



Hardball 6 verliert gegen TP 99.

Hardball geht mittlweile in die sechste Saison. Im direkten Vergleich mit *Triple Play 99* zieht das Produkt aber eindeutig den Kürzeren. Die Grafik ruckelt selbst auf schnellen Rechnern – auch eine 3D-Grafikkarte kann hier keine Abhilfe schaffen. Darüber hinaus wirken die Spieler nicht so liebevoll designt wie beim großen Konkurrenten von EA Sports. Selbstverständlich ist wohl mittlerweile, daß die aktuellen Spieler- und Saisondaten übernommen wurden. **(om)** ■

RANKING

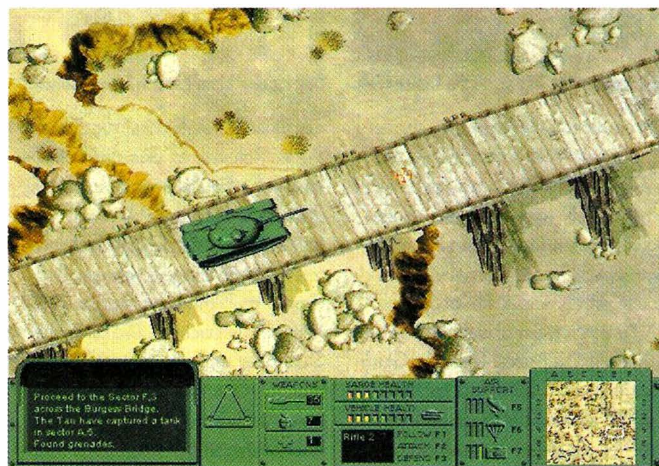
Spielspaß 69%

INFO
Accolade, Sportspiel, Preis: ca. DM 80,-

Die Idee klang verlockend: Kleine Plastikmännchen spielen Krieg, alles ist erlaubt, und keiner stößt sich daran. Die Umsetzung von 3DOs Army Men krankt nicht nur an der mäßigen Grafik, sondern hakt an zu vielen Stellen, um wirklich Freude aufkommen zu lassen.

Army Men

Zündstoff



Held Sarge muß nicht immer auf seinen Plastikfüßen laufen, sondern darf auch gelegentlich mal in einen Panzer oder andere Fahrzeuge steigen.



Im Boot Camp erlernt Sarge den Umgang mit den vielen verschiedenen Waffen.



Sarge und sein Kamerad werden von den beiden Panzern in die Zange genommen.

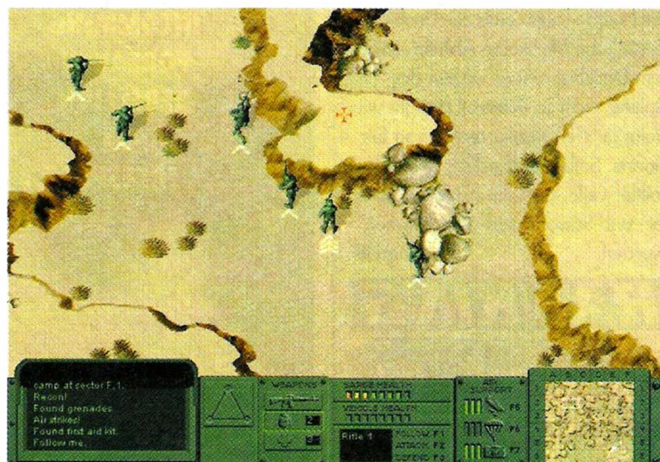
Mit kleinen Plastiksoldaten kann man noch mehr anstellen als nur Spielzeugkriege führen oder sie an Feuerwerkskörper binden, dachten sich ein paar Designer bei 3DO und gönnten den kleinen Männlein ein eigenes Spiel. *Army Men* nennt sich das Endprodukt, in dem Sie als rauher Krieger der Grünen gegen die invasionslustigen Braunen antreten. Ihr Charakter namens Sarge kann laufen, knien und liegen und dabei mit allerlei Schießgerät die Reihen der Gegner dezimieren. Der Plastiklook der Kämpfer und Fahrzeuge ist natürlich beabsichtigt, was dem exzessiven Bodycount etwas die Anrüchigkeit nimmt. Bevor Sie in die drei Kampagnen einsteigen, die Sie nicht frei auswählen dürfen, können Sie sich im sogenannten Boot Camp mit den einzelnen Waffen vertraut machen, deren Handhabung aber schnell erlernt ist. Entweder wird auf Knopfdruck geballert, oder das Fadenkreuz bewegt sich bei gedrückter Taste vor und zurück, um die Reichweite etwa von Mörsern oder Granaten anzudeuten. Die über 30 Missionen sind abwechslungsreich und reichen vom Ausschalten eines Kuriers über das Befreien von Kriegsgefangenen bis zum generalstabsmäßigen Belagern des gegnerischen Hauptquartiers. Ärgerlich sind beim Manövrieren und Zielen die hakelige Steuerung sowie die sehr ungenaue Kollisionsabfrage. Außerdem ist das Gelände nur Pseudo-3D, so daß Sie als Fußgänger auch mal an einem Kamin hängenbleiben. Erschreckend ist auch die Künstliche Intelligenz: Manchmal schießen Ihre Gegner sofort, wenn Sie in Sichtweite sind, teilweise bleiben sie aber so lange stehen, bis sie von Ihnen gemütlich in kleine Teile geballert wurden. Das gilt dummerweise auch für die Kameraden, die Sie teilweise in Einsätzen als Verstärkung erhalten. Das Motto „Stand and fight" nehmen die Kameraden leider viel zu wörtlich. Unfair ist auch, daß Sie zuweilen aus Ecken beschossen werden, die Sie noch gar nicht einsehen können. Manche Einsätze gleichen deshalb oft Trial and Error-Orgien, sind dann aber schon wieder zu einfach zu lösen. Am meisten Spaß macht *Army Men* daher im Mehrspieler-Modus, der einige dieser Mankos wieder ausgleicht. Der Sound ist größtenteils sparsam, klingt aber unverständlicherweise sehr dünn und blechern aus den Boxen. Halbwegs witzig sind die gerenderten Animationen, die im Stil der Wochenschau auf ironische Weise die Kriegshandlungen umrahmen.

Florian Stangl ■

STATEMENT



Das Gute gleich vorweg: Die Missionen sind vielfältig aufgebaut, die Ausrüstung der Plastik-Söldner ist schön umfangreich, und die über 30 Levels sollten erstmal ausreichen. Der Grafik hätte aber etwas plastische Chirurgie nicht geschadet, und vor allem die hakelige Steuerung kostet *Army Men* einige Wertungsprozente. Auch Künstliche Intelligenz und Kollisionsabfrage sind gruselig, was in Actionspielen heutzutage einfach nicht mehr passieren darf. Im unterhaltsamen Mehrspieler-Modus fallen diese Mankos aber nicht so stark ins Gewicht.



Die eigenen Einheiten folgen Ihrer Spielfigur mehr oder weniger planlos.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	2
DOS		Netzwerk	4
WIN 95	●	Internet	4
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	-
AMD K5	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 115 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

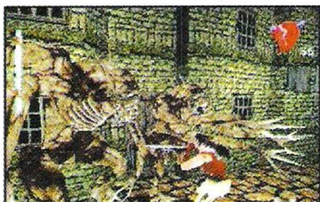
RANKING

Action

Grafik	70%
Sound	60%
Handling	55%
Multiplayer	70%
Spielspaß	**65%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	3DO
Preis	ca. DM 90,-

Nightmare Creatures



Hier sehen Sie zwei Nightmare Creatures.

Ort des Geschehens: London im Jahre 1834. Die britische Hauptstadt an der Themse war schon immer eine sagenumwobene Stätte des Grauens. Nach Jack the Ripper hat sich nun eine meuchelnde Horde von Untoten in London breit gemacht. In guter alter Frankenstein-Manier wurde eine ganze Armee dieser monströsen Zombies von Adam Crowley ins Leben zurückgerufen. Das Ziel des verrückten Sektenführers ist eindeutig: Die Unterwerfung von London, und das um jeden Preis. Um das Übel zu beseitigen und die Zukunft der Menschheit zu retten, muß ein tapferer Krieger in den Kampf ziehen. Ihre Aufgabe besteht darin, mit einem Charakter Ihrer Wahl das aussichtslose Gefecht aufzunehmen und den verrückten Sektenführer zur Strecke zu bringen. Zur Auswahl steht Ihnen eine Schwertkämpferin im Stil von Lara Croft oder der Meister des Langstocks. In gewohnter 3D-Umgebung rennen und hüpfen Sie fortan wild um sich schlagend durch finstere Kanalisationen und andere düstere Orte des Schreckens. Für Fans von Beat ´em Ups sicherlich ein Genuß, für den etwas ungeübteren Spieler durch die teilweise undurchsichtigen Tastaturkommandos kein leichtes Unterfangen. Erschwert wird das Ganze durch eine kreuz und quer herumfahrende Kamera, die den einen oder anderen Gegner schon mal in den toten Winkel stellt. Trotz der gelungenen Atmosphäre, der gruseligen Musik und den zahlreichen Spezialmoves sicherlich nur etwas für Fans des Genres, da eine hilfreiche Speicherfunktion innerhalb der Levels fehlt. **(jm)** ■

RANKING

Spielspaß	67%

INFO
Kalisto, 3D-Action, Preis ca. DM 80.-

Panzer Commander



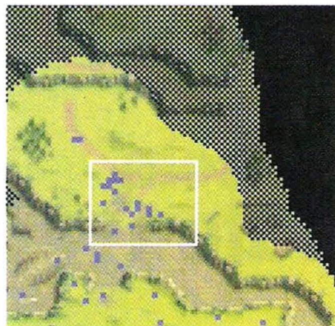
Viel Simulation mit noch mehr Action.

Panzer Commander versetzt Sie in die Rolle eines – wer hätte das gedacht – Panzerkommandanten im Zweiten Weltkrieg. Auf der Seite der Achsenmächte oder der Alliierten können entweder einzelne Missionen oder aber sechs jeweils zusammenhängende Kampagnen gespielt werden. Die Szenarien bieten Schnee- und Wüstenlandschaften, Gebirge und Steppen. Jede Kampagne besteht aus mehr als 20 Aufträgen, der Ausgang einer Mission beeinflußt den weiteren Verlauf des Spiels. Obwohl man an diesen Aufgaben eine ganze Weile zu knabbern hat, integrierte SSI trotzdem einen Editor, mit dem sich eigene Schauplätze erschaffen lassen. Als Kommandant können Sie entscheiden, welche Position Sie im Panzer einnehmen möchten – die Crew übernimmt dann dementsprechend den Rest. *Panzer Commander* bietet eine ganze Reihe an taktischen und strategischen Möglichkeiten, so können zum Beispiel bis zu fünf Platoons befehligt werden. Dennoch spielt sich *Panzer Commander* eher wie ein Actionspiel und weniger wie eine Simulation – um einsteigen zu können, muß nicht erst ein dickes Handbuch gewälzt werden. Ein klarer Pluspunkt. Zum Verhängnis wird dem Spiel lediglich, daß einfach keine richtige Spannung aufkommen will und die Grafik selbst mit 3Dfx-Karte nicht komplett überzeugen kann. Im Multiplayer-Modus (Netzwerk, Internet) fallen diese Schwachpunkte selbstverständlich weniger ins Gewicht, vor allem weil sehr interessante Spielvarianten, die für viel Abwechslung sorgen, vorhanden sind. **(om)** ■

RANKING

Spielspaß	69%

INFO
Mindscape, Simulation, Preis: ca. DM 80,-



MINIMAP

In Technologiestufe 1 wird nur das Terrain inklusive der eigenen Einheiten dargestellt; ab Stufe 2 kommen Feindobjekte hinzu, ab Stufe 3 erweitert sich die Reichweite des Radars. Die Größe der Minimap läßt sich einstellen.

MAUERN

Betonmauern und Elektrozäune halten feindliche Truppen ab und degradieren sie zum Kanonenfutter für Ihre Truppen, die hinter der Barriere stationiert wurden.

2D-TERRAIN

Auf Pfaden kommen Einheiten schneller voran. Bodenbeläge wie Gras oder Wüste sowie Steigungen haben keinen Einfluß auf das Tempo der Reisegruppen.

FOG OF WAR

Der Fog of War (Nebel des Krieges) verdunkelt Regionen, in denen Sie keine eigenen Einheiten stationiert oder Gebäude errichtet haben.

KKND 2 – Krossfire

Im Kreuzfeuer

Die mysteriöseste Abkürzung seit TKKG und HTML steht immer noch für kompromißlose Echtzeitstrategie in der Tradition von Command & Conquer. Jetzt folgt die Fortsetzung zu Krush Kill 'N' Destroy, die sinnigerweise den Untertitel Krossfire (Kreuzfeuer) trägt – und genau da befindet sich KKND 2 spätestens seit dem Erscheinen von StarCraft.

GEWÄSSER

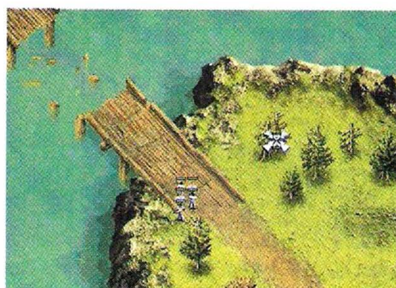
Explizite See-Einheiten wie Schiffe o. ä. gibt es nicht. Flache Wasserstellen können allerdings von Infanteristen durchquert werden; Luftkissen-Fahrzeuge passieren auch tiefere Gewässer.

VEGETATION

Infanteristen können durch Wälder hindurchlaufen, Fahrzeuge hingegen müssen zuweilen Umwege in Kauf nehmen. Manche Missionen lassen sich nur gewinnen, indem man Soldaten durch ein dichtes Gestrüpp lotst.

BRÜCKE

Ebenso wie in *Dark Reign* oder *Z* kommt den Brücken eine wichtige strategische Bedeutung zu. Werden die Stege gesprengt, reduzieren Sie die Zahl der möglichen Angriffsrouten für Ihre Rivalen.



KKND hat die Nation gespalten: Die einen fanden's zu schwer, zu kopiert, zu blaß gegenüber der Echtzeit-Bombe Alarmstufe Rot. Andere wiederum lobten die fortschrittliche Benutzeroberfläche und den zähen, durchtriebenen Computergegner – da konnte man die Schuld an der schmachvollen Niederlage nicht einfach auf dämliche Tiberium-Sammler schieben. Entscheidende Vorzüge wie die filigrane SVGA-Grafik, das großzügige Angebot an Einheiten und Gebäuden sowie ein untadeliger Mehrspieler-Modus waren uns seinerzeit sogar einen PC Games-Award wert. 60.000 Fans haben sich im Frühjahr 1997 allein in Deutschland für *KKND* entschieden, und bei solch ansehnlichen Zahlen stand für das Programmierteam von Melbourne House (richtig getippt: die Firma ist in Australien zu Hause) schon bald fest: Ein zweiter Teil muß her. Der spielt zeitlich ein paar Jahrzehnte nach dem ersten *KKND*-Krieg, und wie's bei Fortsetzungen auf Leinwänden und Computer-Bildschirmen nun mal so ist, haben einige wenige Beteiligte den Konflikt überlebt. Auf der Erde (oder zumindest das, was ein Atomkrieg davon übriggelassen hat) hausen also genau diesselben Gruppierungen, die schon bei *KKND* im Mittelpunkt standen: Auf der einen Seite die „Überlebenden" vom Stamme der Survivors, die sich schlauerweise vor dem ersten Nuklearschlag in Bunker zurückgezogen haben. Der Rest der Menschheit andererseits vegetierte jahrelang in der radioaktiv verseuchten Umgebung vor sich hin und hat zahllose Mutanten hervorgebracht. Die Existenz beider Gruppen wird nur noch durch die wenigen vorhandenen Rohstoffe – allen voran das kostbare Erdöl - sichergestellt. Überlebende und Mutanten machen daher folgende einfache Rechnung auf: Wird die gegnerische Partei ausgelöscht, stünden demnach doppelt so viele Ressourcen zur Verfügung, und das

Überleben wäre langfristig gesichert. Doch die Parteien haben diese Rechnung ohne die dritte, erstmals in *KKND 2* auftauchende Gruppierung gemacht – die Roboter der Serie 9, ehemalige Ernte-Droiden, aus denen sich mit der Zeit äußerst aggressive Kampfmaschinen entwickelt haben.

Etwas hat überlebt

Aus drei Rassen macht ein halbwegs geschickter Spiele-Designer normalerweise drei Kampagnen. Bei *KKND 2* bestehen diese drei Feldzüge aus jeweils 17 Missionen; wir reden also von stattlichen 51 Einsätzen, die selbst gestandene Echtzeitstrategie-Experten einige Wochen beschäftigen dürften. Mit welcher Seite Sie starten, bleibt Ihnen überlassen; auch ein Wechsel von einer Kampagne zur anderen ist jederzeit möglich. Nach fast jeder gewonnenen Mission dürfen Sie – ähnlich wie in den Spielen der *C&C*-Serie – auf einer Landkarte zwischen mehreren benachbarten Regionen wählen; die Reihenfolge ist also alles andere als linear. Sobald die Missionen geladen wurden, unterscheidet sich *KKND 2* kaum von anderen Echtzeitstrategiespielen und erst recht nicht von *KKND 1*: Sie stellen Produktionsanlagen auf, verteidigen Ihre Basis mit Geschützen und Mauern, fabrizieren Kampfeinheiten, geben Gebäude-Upgrades in Auftrag, fördern Erdöl mit Hilfe spezieller Pumpen und lassen es von Transportern zu Ihren Kraftwerken transportieren. Alternativ liefern in den späteren Levels Windräder und Turbinen ständig geringe Mengen an Credits.

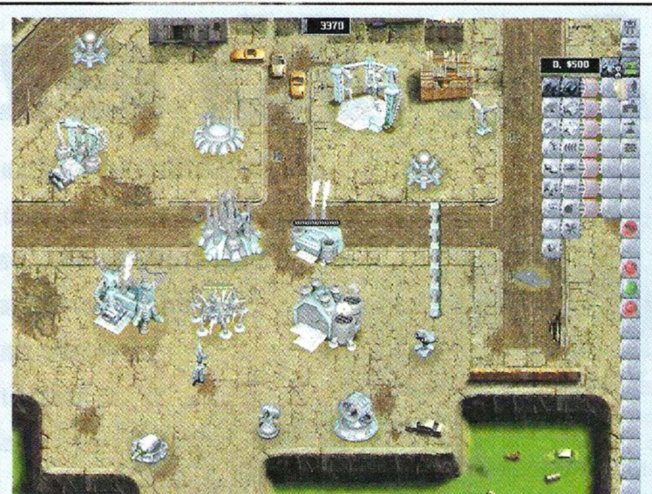
KKND 2-Premiere: Luft-Einheiten

Überlebende, Mutanten und Serie 9-Roboter unterscheiden sich nicht einmal ansatzweise so stark wie Terrans, Zerg und Protoss. Lediglich bei der Kampfkraft einzelner Truppenteile wurden Schwerpunkte gesetzt; so ist beispielsweise die Droiden-Infanterie ihren Kontrahenten deutlich überlegen. Die eigentlichen Unterschiede zwischen den drei Rassen beziehen sich aber fast ausschließlich auf den Look von Gebäuden und Einheiten - andere Grafik, aber gleiche Funktion. Kasernen, Waffenfabriken, Reparatur-Anlagen, Geschütztürme, Ölpumpen, Kraftwerke, Flammenwerfer, Kamikaze-Einheiten, Techniker (reparieren Gebäude), Transporter und Panzer gibt es demnach in jeweils drei verschiedenen Ausführungen. Der größte Teil des Aufgebots wurde direkt aus *KKND 1* übernommen; als echte Neuheiten gelten unter anderem sogenannte „Constructibles" (siehe Kasten), Elektrozäune, Hovercraft-Einheiten sowie Lufteinheiten wie Jäger, Bomber und Transport-Flugzeuge. Zwecks Abwehr der Bedrohung aus der Luft dürfen Flak-Geschütze natürlich nicht fehlen. Außerdem ist es nun möglich, Brücken aus strategischen Gründen zu zerstören und nutzlos gewordene Gebäude (zum Beispiel Ölpumpen auf ausgebeuteten Ölfeldern) einfach zu recyceln. Daß Ihre Truppen mit der Zeit Erfahrung sammeln, kennt man bereits aus *KKND*: Wenn Einheiten lang genug auf dem Schlachtfeld überleben, avancieren sie zu Veteranen – sie schießen infolgedessen schneller, zielen genauer und richten mehr Schaden an. Infanteristen sind im Gegensatz zu Fahrzeugen sogar in der Lage, sich selbst zu heilen, solange sie nicht in Kämpfe verwickelt sind. Um auf leistungsfähigere Gebäude und Einheiten zugreifen zu können, müssen Sie Ihre Gebäude upgraden. Dafür ist das Forschungslabor zuständig, das abhängig von der erreichten Technologiestufe ein Bauwerk bis zu fünfmal kostenpflichtig verbessert. Aber: In welchem Stadium sich eine Anlage befindet, ist auf den ersten Blick nicht ersichtlich – nur durch Bewegen des Cursors über ein Objekt erfahren Sie dessen Ausbaustufe. Ein echtes Ärgernis stellt die willkürlich erscheinende Beschränkung auf maximal vier Gebäude desselben Typs dar, was speziell im Falle der Geschütztürme häufig keinen adäquaten Schutz einer Siedlung zuläßt.

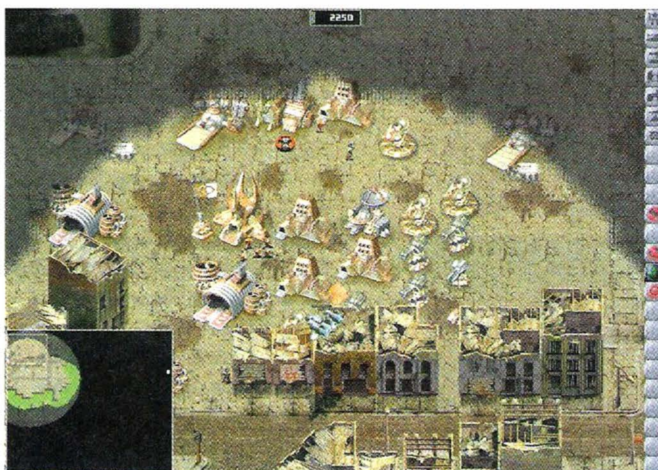
Ausgekundschaftet

Schon in den ersten Missionen werden Sie folgende Begebenheiten beobachten können: Da attackiert der Computergegner Ihre Festung und stellt fest, daß Sie wohlweislich einige Kanonentürme aufgestellt haben. Nachdem er einige Mitstreiter verloren hat, ziehen sich die Überlebenden zurück und kommen ein paar Minuten später wie-

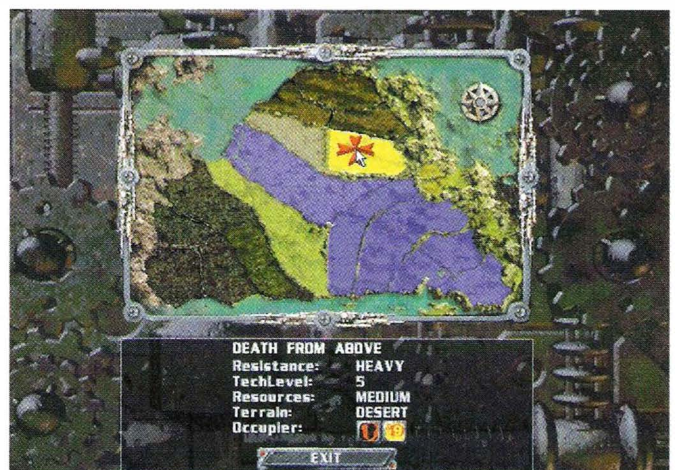
CONSTRUCTIBLES



Wer keine Einheiten „von der Stange" einkaufen möchte, sondern sich seine Fahrzeuge selbst zusammenstellen will, wird mit den neuen Constructibles glücklich. Aus dem entsprechenden Menü wählen Sie ein Chassis und montieren darauf wahlweise eine Waffe (Plasma-, Säure-, Flak-, Artillerie-Geschütze, Flammenwerfer, Laser) oder Sonderzubehör wie Reparatur-Kits, Radarschirme, Radar-Störer oder Transport-Einheiten, in denen bis zu fünf Infanteristen Platz finden. Fertige Kombinationen können als Icon abgelegt und jederzeit produziert werden. Soviel Flexibilität hat allerdings ihren Preis: Die Constructibles kosten im allgemeinen ein kleines Vermögen.



Diese stattliche Basis hat der Computergegner quasi aus dem Nichts installiert. Vier Kasernen und zwei Waffenfabriken liefern Nachschub für die Front im Südwesten.



Überlebende, Mutanten und Roboter dringen ausgehend von der Heimatprovinz in die Machtzentren der Konkurrenz vor. Meist haben Sie die Wahl zwischen zwei Regionen.

HÖHENSTUFEN

Einheiten und Geschütztürme auf erhöhten Positionen können von Gegnern in niedrigerem Terrain weder gesehen noch getroffen werden.

ENERGIE

Während die beiden Konkurrenten zusätzliche Credits durch Windräder gewinnen, setzen die Mutanten solche „Schweinchen"-Kraftwerke ein.

ÖLFELDER

Einziger Rohstoff in *KKND 2*: Erdöl, das mit solchen „Bohrtürmen" gefördert wird. Öltransporter pendeln automatisch zwischen den Kraftwerken und den Pumpen hin und her.

der – allerdings haben die dann ein paar gute Kumpels mitgebracht, die mit Ihren Geschützen kurzen Prozeß machen. Generell schickt der Computer keine Einzelkämpfer ins Getümmel, die von Ihren Truppen im Handumdrehen aufgerieben werden (eine „Spezialität" von *StarCraft*). Stattdessen analysiert er Position und Stärke Ihrer Armeen und Stützpunkte und sammelt in gebührendem Abstand so viele Einheiten an, daß er zumindest eine theoretische Chance gegen Sie hat. Dieses „Zusammenrotten" gab es bereits in *KKND*, doch der Computergegner läßt sich jetzt nicht mehr ganz so leicht überlisten; damals genügte es zuweilen, den Zeitpunkt seines Angriffs abzupassen und parallel dazu einen Stoßtrupp in die feindliche Basis zu schicken, die selbige fachmännisch in ihre Einzelteile zerlegte. Jetzt verteilen sich rivalisierende Truppen geschickter um deren Heimat-Basis. Die Kehrseite der zugegebenermaßen sehr starken KI: Ein immens hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad läßt durchschnittlich begabte Alarmstufe Rot-Spieler schier verzweifeln, für *KKND*-Kenner ist dieses einsteigerfeindliche Niveau aber nichts Neues: Schon der erste Teil verlangte den Echtzeit-Fans durch die vertrackten, langwierigen, zum häufigen Neustart zwingenden Missionen alles ab. Freilich haben auch die *C&C*-Zusatz-Disks, *WarCraft 2* und *StarCraft* ihre frustierenden Momente, doch bei *KKND 2* artet dies zum Dauerzustand aus; ein Teil der Käuferschaft wird sich dadurch aber erst so richtig herausgefordert fühlen. Etliche Missionen (Aufbau zerstörer Stützpunkte, Einsätze ohne Basen, Eskorten einzelner Figuren, Schutz von Alliierten etc.) sind extrem zeitkritisch – Trödeleien darf man sich nicht erlauben. Bis an die Zähne bewaffnete Gegner und ein äußerst limitiertes Angebot an Resourcen sorgen für zusätzlichen Druck. Auf die eigenen Leute kann man sich normalerweise verlassen; nur manchmal gibt's beim Routefinding der Schützlinge noch arge Probleme: So schafft es eine von Kollegen umzingelte Einheit nur selten, sich aus eigener Kraft durch die Reihen „freizukämpfen", so daß Sie vereinzelt manuell eingreifen müssen. Maximal 1.024x768 Bildpunkte im HiColor-Modus - da kommt allenfalls noch *Total Annihilation* mit. Das Plus an Pixeln pro Bildschirm verschafft dem Spieler nicht nur zusätzliche Übersicht: Je höher die gewählte Auflösung, desto einfacher wird's, weil sich ein größerer Bereich auf einmal erfassen läßt. Komplexere Feldzüge können so bequemer durchgeführt werden, und hinterhältige



Durch diese hohle Gasse muß er kommen: Ihre Einheiten haben sich an der Kante des Gebirges entlang plaziert und bereiten den Feinden einen gebührenden Empfang.

IM VERGLEICH

StarCraft	90%
C&C: Alarmstufe Rot	90%
Dark Reign	80%
KKND 2: Krossfire	76%
KKND: Extreme	71%

Nicht zuletzt die überlegene *KKND 2*-Grafik macht eine deutliche Abwertung von *KKND Xtreme* (enthält unter anderem das Original *KKND*) erforderlich. An der Spitze ändert sich nichts: Blizzards *StarCraft* dominiert zusammen mit *Alarmstufe Rot* den Sektor „Echtzeitstrategiespiel mit Hightech-Militär-Einheiten" – an die Qualitäten dieser beiden Referenzen kommt das harmlose *KKND 2* nicht heran. Empfehlung aus dem Budget-Bereich: Activisions *Dark Reign* (in der Softprice-Reihe von Bomico).

DER EINHEITEN-EDITOR

Mit diesem Tool ändern Sie bequem die Eigenschaften aller Einheiten, angefangen von den Herstellungs-Kosten über die Produktionszeit, die Hitpoints, die Treffsicherheit bis hin zum Schaden, der bei bestimmten Einheiten-Typen (Infanterie, Flugzeuge etc.) erreicht wird. Einmal getroffene Voreinstellungen lassen sich abspeichern und in Multiplayer-Partien bequem anwählen.



TESTCENTER KKND 2 – KROSSFIRE

IM VERGLEICH

KRITERIEN	Starcraft	KKND Extreme	KKND 2: Krossfire
FEATURES			
Einheiten	Ca. 35	Ca. 35	Ca. 50
Frei konfigurierbare Einheiten	Nein.	Nein	Ja
Gebäude	Ca. 45	Ca. 20	Ca. 50
Grafik	640x480, 256 Farben	640x480, 256 Farben	640x480 (65.000 Farben) 800x600 (65.000 Farben) 1.024x768 (65.000 Farben)
Kampagnen	3	2	3
Missionen	30 (3x10)	30 (2x15)	51 (3x17)
Recycling von Gebäuden	Nein.	Nein	Ja
Ressourcen	Mineralien, Gas	Öl	Öl
Sammelpunkte	Ja.	Nein	Ja
Schwierigkeitsgrade	1	1	1
Spielgeschwindig-keiten	7	stufenlos	stufenlos
Veteranen-Einheiten	Nein	Ja	Ja
Völker	3	2	3
Waypoints	Ja (max. neun Stationen)	Nein	Ja (max. neun Stationen)
EDITOR			
Karten-Editor	Ja.	Nein.	Nein
Mission-Editor	Ja.	Nein.	Nein
Editor für Einheiten-Eigenschaften	Ja.	Nein	Ja
MULTIPLAYETR			
Multiplayer-Modi	Modem Netzwerk (max. 8 Spieler) Internet (max. 8 Spieler)	Modem. Netzwerk (max. 6 Spieler)	Modem Netzwerk (max. 8 Spieler)
Multiplayer-Karten	40	10	20
Skirmish Mode	Ja	Ja	Ja
Gleichzeitig markier-bare Einheiten	12	Unbegrenzt	Unbegrenzt
Spawning	1 CD-ROM für max. 8 Spieler	1 CD-ROM pro Spieler.	1 CD-ROM pro Spieler (KKND 2 = 2 CD-ROMs)
Team-Play	Ja.	Nein.	Nein

DIE GRAFIK







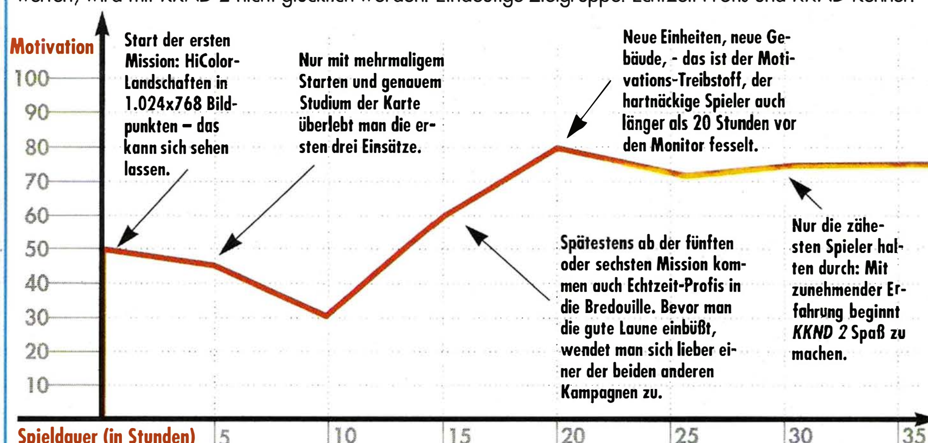
Die Wahl einer höheren Auflösung hat nicht nur ästhetische Gründe: Da Sie einen wesentlich größeren Karten-Ausschnitt überblicken, wird Ihnen die Organisation der Basis samt der Truppen erheblich erleichtert.

INSTALLATION

KKND 2 Crossfire belegt auf der Festplatte rund 100 MB Speicherplatz. Wer zwischendurch auf eine andere Kampagne umsteigt, kommt auch meist um einen Wechsel der CD-ROM nicht herum: Die drei Feldzüge wurden auf die beiden CD-ROMs aufgeteilt.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wie lange man *KKND 2* durchhält, hängt stark vom echtzeitstrategischen Können des Spielers ab. Wer auch in *StarCraft*, *Alarmstufe Rot*, *Dark Reign* oder *Age of Empires* dazu tendiert, vorschnell die Flinte ins Korn zu werfen, wird mit *KKND 2* nicht glücklich werden. Eindeutige Zielgruppe: Echtzeit-Profis und *KKND*-Kenner.



Attacken der Konkurrenz bemerkt man erheblich früher. *KKND*-Spieler kennen die Schauplätze bereits aus dem Vorgänger: Die rund 50 Missionen verteilen sich auf hügeliges Wald- und Wiesen-Gelände, Stadtruinen und Sandwüsten. Die komplett gerenderten Landschaften weisen wesentlich mehr Details auf als bisher; in den größtenteils zerstörten Innenstädten zieren Autowracks die Straßen, und giftiges Flußwasser blubbert durch den Kanal. Im direkten Vergleich fällt auf, daß die Animationen bei weitem nicht den Detailgrad der *StarCraft*-Figuren und -Fahrzeuge erreichen. In der standardmäßig eingestellten 640x480-Auflösung ist die Grafikqualität mit *Dark Reign* (ebenfalls ein Echtzeitstrategiespiel australischen Ursprungs) vergleichbar.
Richtig schick sehen vor allem die *Earth 2140*-kompatiblen Explosionen aus, und Flugzeugabstürze wurden geradezu in Szene gesetzt: Der getroffene Flieger zieht eine Rauchschwade hinter sich her, verliert allmählich an Höhe, um schließlich am Boden entlangzuschlittern, ehe er in einem gewaltigen Feuerball zerbirst.
Richtiges 3D-Terrain läßt die *KKND 2*-Engine leider nicht zu, dafür aber ein „simuliertes" (so bezeichnet es zumindest der Hersteller). Wie bei allen 2D-Echtzeitstrategiespielen bilden Berge, Uferabschnitte und Gebäude natürliche Sicht- und Angriffs-Barrieren. Unterschied zu *Alarmstufe Rot*: Einheiten unterhalb eines Plateaus können nicht „hinauf" schauen (auch nicht aus größerer Entfernung) und schon gar nicht nach oben schießen – das funktioniert lediglich mit Artillerie. Wer seine Mannen entlang der Kante eines Canyons plaziert, kann anrückende Gegner bequem und völlig risikolos von oben erledigen.

Multitasking

In der schmalen Leiste am rechten Bildschirmrand finden Sie sämtliche verfügbaren Gebäude und Einheiten – übersichtlich sortiert nach Kategorien (Infanterie, Fahrzeuge, Luftwaffe, Türme, Mauern etc.). Komfortabel: Ein Linksklick auf ein Icon erhöht die zu produzierende Menge eines Einheitentyps, ein Rechtsklick verringert die Anzahl. Bei Bedarf und entsprechendem Kapital lassen sich auch unendlich viele Exemplare in einer Art Endlos-



Exorbitante Explosionen erschüttern die Umgebung, gewaltige Rauchschwaden steigen aus Panzern und Geschütztürmen: Bei solchen Kampfszenen fällt es schwer, die eigene Mannschaft unter Kontrolle zu halten. Waypoints erleichtern diese Aufgaben.

schleife produzieren. Im Gegensatz zu *StarCraft* muß kein Gebäude ausgewählt sein, um eine Einheit zu erzeugen – einfach Icon in der Leiste anklicken, fertig. Wenn Sie Einheiten unterschiedlichen Typs in Auftrag geben, werden diese sogar parallel fabriziert. Eine wirklich sinnvolle Idee der Designer nennt sich „Smart Select" – oder wie oft ist es Ihnen schon passiert, daß Sie eine Gruppe von Einheiten markiert und damit den Feind attackiert haben, nur um hinterher festzustellen, daß sich ein wertvoller Sammler inmitten dieses Geschwaders befand? Anders *KKND 2*: Wird ein Rahmen aufgezogen, fühlen sich dank Smart Select (läßt sich auch deaktivieren) nur militärische Einheiten angesprochen. Des weiteren bietet Krossfire neuzeitliche Features wie Wegpunkte, Hotkeys für konkrete Anweisungen (Beispiele: Eskorten, Bewachen eines Gebäudes etc.) und Sammelpunkte (produzierte Einheiten steuern automatisch einen vom Spieler wählbaren Treffpunkt an). So ein durchdachtes, an das hohe Spieltempo in Echtzeitstrategiespielen angepaßtes Interface würde man sich auch für künftige Westwood-Spiele wünschen.

KKND 2 offline

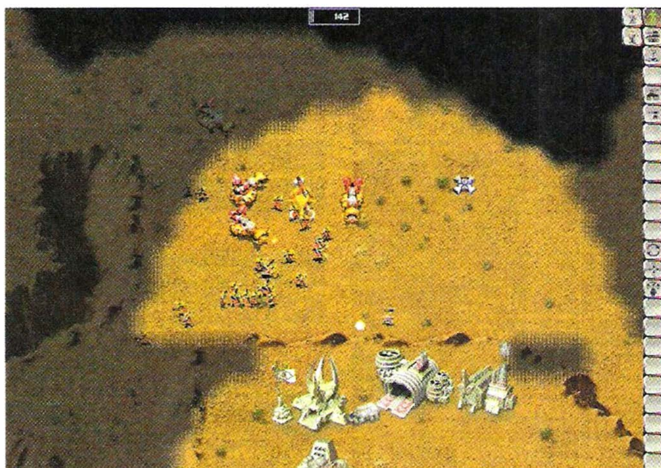
Den deutlichen Verbesserungen in den Bereichen Steuerung und Grafik stehen jedoch Versäumnisse bei der Spielatmosphäre gegenüber. Tragischerweise haben Designer Justin Halliday und seine Mannschaft davon abgesehen, den Missionen einen Story-Charakter zu verpassen; fehlende Zwischensequenzen, eine nur marginal vorhandene Rahmenhandlung und der völlige Verzicht auf „Heldenfiguren" lassen kaum Flair aufkommen. Vor jeder Mission wird lediglich eine per Motion-Capturing aufgewertete Render-Sequenz gezeigt, das sich anschließende (kurze) Briefing erfolgt in Textform. Wer *KKND 2* im Netzwerk spielen möchte, hat die Wahl zwischen 20 speziell zusammengestellten Karten, die sich auch unter Beteiligung von Computergegnern nutzen lassen („Skirmish Mode") – ein Feature, das schon zu den Neuerungen von *KKND Xtreme* gegenüber dem Original gehörte. Im Vergleich zum überragenden *StarCraft* weist *KKND Krossfire* allerdings enttäuschend wenige Multiplayer-Optionen und Spielziele (nur „Sieg in Allianz" und Deathmatch) auf; auch ein Internet-Spieleserver nach dem Vorbild von *Battle.Net* oder Westwood-Chat wird von Melbourne House nicht angeboten.

Petra Maueröder ■

STATEMENT



Sie haben sich erst vor wenigen Wochen *StarCraft* gekauft und fragen sich nun zurecht: Da hab ich jetzt so ein geniales Echtzeitstrategiespiel, wozu brauch ich dann eigentlich noch *KKND 2*, das keinen Battle.Net-Zugang hat, keinen Karten- und Mission-Editor und auch sonst nichts, was man nicht schon aus anderen Programmen kennt. Und das obendrein noch so einen verdammt hohen (für mein Empfinden ZU hohen) Schwierigkeitsgrad aufweist. Die Kundschaft der Fortsetzung tummelt sich vor allem im Lager der *KKND 1*-Cracks: Ab 800x600 Bildpunkten sieht die Grafik wirklich sehr ordentlich aus, die Missionen sind gut durchdesignt, und auch der Computergegner verdient diese Bezeichnung. Falls Sie den Echtzeit-Kampf um jeden Pixel Boden mögen und auch Frustmomente souverän durchstehen, dürften Sie mit *KKND 2* richtig liegen.



Der Computergegner hat gegenüber KKND 1 dazugelernt: In sicherer Entfernung sammeln sich die gegnerischen Truppen und rüsten sich für einen kollektiven Gegenschlag.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
● WIN 95	Internet	-
● Cyrix 6x86	Force Feedback	-
● AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, HD 100 MB, 4xCD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, HD 100 MB, 8xCD-ROM

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	80%
Multiplayer	60%
Spielspaß	76%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Melbourne House
Preis	ca. DM 70,-

Gex 3D: Enter the Gecko

Amphitheater

Ein Jump & Run gehört in Kinderhände. Ein längst überholtes Vorurteil, das Crystal Dynamics jetzt endgültig aus der Welt schaffen will. Nach Pandemonium 2 bringen die Amerikaner nun mit Gex 3D: Enter the Gecko ein weiteres Jump & Run mit Referenzanspruch auf den Markt.



Bewegliche Plattformen erschliessen oft andere Bereiche eines Levels. Solche Transportmittel müssen aber erst einmal entdeckt werden.

Vorbei sind die Zeiten, in denen man von Plattform zu Plattform hüpfte und seine Gegner mit einem Sprungangriff außer Gefecht setzte. Spätestens seit *Mario 64*, das leider niemals für den PC erscheinen wird, spielt man auch hier aus einer *Tomb Raider*-ähnlichen Perspektive. Ein modernes Jump & Run orientiert sich deshalb stark an einem Action-Adventure – und *Gex 3D: Enter the Gecko* ist dafür ein Paradebeispiel...
Sie schlüpfen in die Rolle der frechen Eidechse Gex, die durch unglückliche Umstände dazu verdammt ist, die Welt vor der Invasion des Medienmoguls Rez zu beschützen. Insgesamt neun verschiedene Fernsehkanäle müssen von seinen Schergen befreit werden, zahlreiche untergeordnete Level sorgen für Abwechslung. Anspielungen auf Klassiker der Fernsehgeschichte dürfen da natürlich nicht fehlen. Beispielsweise erwartet Sie hinter dem Schild „Jagdsaison eröffnet" eine kurzweilige Szene, die verdächtig an Bugs Bunny erinnert: Gex schlüpft in ein albernes Hasenkostüm und wird vom schießwütigen Elmar über Stock und Stein gejagt. Aufgrund der beeindruckenden Grafikqualität kann man sich bei solchen Slapstick-artigen Einlagen ein Lachen schwer verkneifen. Die Animation des Haupt- und aller Nebendarsteller ist nahezu perfekt und vor allem sehr abwechslungsreich geraten. Gex kann nicht nur springen, sondern sich auch mit seiner klebrigen Zunge an Vorsprüngen festklammern und Gegner auf drei unterschiedliche Arten angreifen. Die Kamera verfolgt dabei das Geschehen entweder automatisch oder nach den Anweisungen des Spielers. Außerdem ist es jederzeit möglich, die Perspektive nach links oder rechts rotieren zu lassen, um beispielsweise einen versteckten Bonusgegenstand zu entdecken.

STATEMENT



Mit *Gex 3D: Enter the Gecko* beweist Crystal Dynamics einmal mehr, wer zur Zeit das Genre Jump & Run auf dem PC vorantreibt. Gespickt mit jeder Menge Humor und phantastischer Grafik kann das Spiel jung und alt auf Anhieb begeistern, das komplexe Leveldesign sorgt für dauerhaften Spielspaß. Schade, daß dieses Spiel wohl vorerst nur Besitzern einer Grafikkarte mit Chipsatz von 3Dfx vorbehalten bleibt. Ohne diese Zusatz-Hardware, die noch längst nicht in jedem PC schlummert, funktioniert *Gex 3D* leider überhaupt nicht.



Gex auf der Flucht. Wenn es sein muß, kann die kleine Eidechse mit irrer Geschwindigkeit durch die Level flitzen.

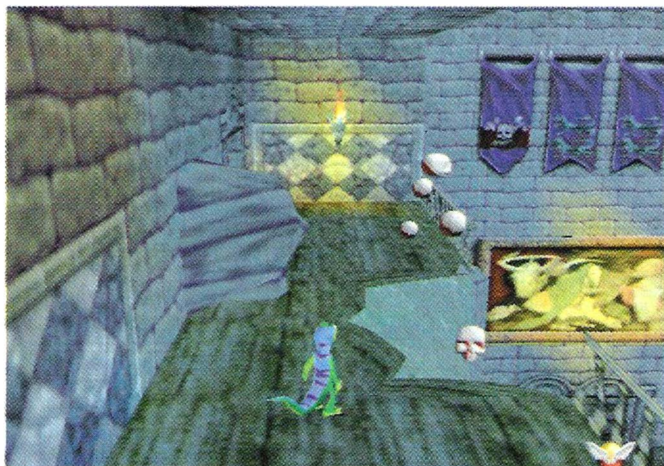
Nur mit 3Dfx

Die tolle Grafik hat allerdings ihren Preis, denn ohne eine Grafikkarte mit Chipsatz von 3Dfx (Voodoo, Voodoo 2) läßt sich *Gex 3D* nicht starten. Direct3D wird leider nicht unterstützt. Ob es dafür auf absehbare Zeit einen Patch geben wird, stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest.

Oliver Menne ■



Wasser bietet herrliche Transparenzeffekte. Schade, daß nur Besitzer einer Voodoo-Karte in diesen Genuß kommen.



In diesem Fernsehkanal befindet sich Gex in einer kleinen Horrorshow.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 15 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 225 MB

3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo)

RANKING

Jump&Run

Grafik	88%
Sound	88%
Handling	85%
Multiplayer	- %
Spielspaß	89%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Crystal Dynamics
Preis	ca. DM 80,-

Virtuelle Kasinos gibt es im Internet zuhauf. Leider haben die meisten von ihnen den Nachteil, daß dort ausschließlich um reales Geld gespielt werden kann. Außerdem weiß man nie, was am anderen Ende der Leitung wirklich mit den übermittelten Kreditkarten-Daten geschieht...

Leisure Suit Larry's Casino

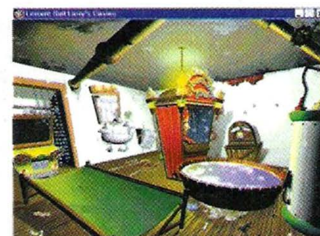
Gambler's Paradise



Was wäre Craps ohne Geschrei, Jubel und Gezeter? Die Chat-Funktion und acht verschiedene „Emoticons" gestatten lebendige Gespräche selbst während der Spielpartien.



In den USA eine Art Volkssport: das Automatenspiel um kleine Beträge.


Jeder Gast bekommt ein eigenes Hotelzimmer. „Upgrades" gibt es nur gegen Cash.

Der bekannte Spieledesigner Al Lowe rennt mit seiner Just-for-Fun-Zockerei offene Türen ein: Kosten entstehen dem User lediglich beim Erwerb der Vollversion von *Larry's Casino*. Via Internet-Zugang kann sich jeder Kunde kostenlos eine oder mehrere Identitäten auf Sierras hauseigenem WON-Spieleserver zuteilen lassen. Ausgerüstet mit ID und Password bezieht man dann in dem schrill eingerichteten Kasinopalast zunächst ein bescheidenes Zimmer und wählt dort die Gestalt, in der man den anderen Online-Gamblern entgegentreten will. Da es an den Spieltischen lediglich um virtuelle „Larrybucks" geht, soll der Benutzer durch Anreize anderer Art zum Zocken animiert werden: Wer viele Dollars auf dem Konto hat, kann mit der Zeit immer luxuriösere Räumlichkeiten beziehen und seine Online-Freunde mit teuren (virtuellen) Geschenken beeindrucken oder zu einem schicken (virtuellen) Abendessen im Kasino-eigenen Feinschmeckerlokal einladen. Das stimmungsvolle Drumherum wird in Larrys Kasino überhaupt sehr groß geschrieben. Es gibt Bars, Restaurants, Clubs und andere Gemeinschaftsräume, in denen lockere Chats ebenso willkommen sind wie der regelmäßige Witze-Erzählwettbewerb, der für hoffnungslose Verlierer übrigens die letzte Chance darstellt, irgendwie an Geld zu kommen.

Zwischenmenschliches

Den eigentlichen Kernbereich von Larrys Kasino bildet der Spielsaal mit fünf populären Glücksspiel-Varianten. Angeboten werden Poker, Blackjack, Roulette, Craps sowie mehrere Einarmige Banditen. Hier wird deutlich, daß Al Lowe schon immer ein begeisterter Anhänger des „Gambling" war: Für die meisten Spiele kann der Benutzer auch exotische Varianten, etwa 7-Card-Stud-Hi-Lo-Poker, einstellen, und es gibt – wie im echten Kasino – Tische mit verschieden hohen Limits. Getreu dem Larry-Motto „Alles kann, nichts muß" darf sogar während der Partien geplaudert, geflirtet und geblödelt werden. Mit sogenannten Emoticons ordnet jeder Teilnehmer seiner Figur eine von acht verschiedenen Stimmungen zu (traurig, wütend etc.) und kommuniziert über Sprechblasen, die gut sichtbar über den einzelnen Häuptern eingeblendet werden. Der Fairneß halber müssen Spieler ohne gute Englischkenntnisse gewarnt werden: Der SinglePlayer-Modus taugt wirklich nur zum Üben – und ohne die Gabe, englische Witze flüssig zu erzählen, ist man auf Dauer ziemlich aufgeschmissen.

Thomas Borovskis ■

STATEMENT



An Profi-Zocker richtet sich *Larry's Casino* bestimmt nicht – mehr schon an Menschen, denen der kommunikative Aspekt am Kasino-Gang wichtig ist. Man trifft sich mit Gleichgesinnten, spielt mal an diesem Tisch, mal an jenem, und plaudert ansonsten viel. Allein die Tatsache, daß es im Kasino sogar eine „Wedding Chapel" gibt, spricht Bände. Wer regelmäßig auf US-Boards chattet, kann mit diesem Kauf zwei seiner Hobbys verbinden. Alle anderen sollten abwarten, ob Sierra vielleicht zusätzlich noch einen deutschsprachigen Server einrichtet.



Für ein Spiel von Al Lowe bezeichnend: Man sitzt beim Zocken nackt in der Wanne.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
•	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
•	WIN 95	Internet	4-15
•	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
•	AMD K5	Audio	•

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM 4xCD-ROM, HD 100 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Glücksspiel	
Grafik	55%
Sound	60%
Handling	50%
Multiplayer	70%
Spielspaß	70%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 80,-

Indy Racing

Schnelle Nummer

Neues Label mit erfahrenen Designern versucht sich an schwierigem Thema: ABC Interactive will mit Indy Racing Papyrus und Microsoft die Stirn bieten und überrascht mit einem ansehnlichen Produkt. Kleine Mängel versagen dem Newcomer aber den begehrten Spitzenplatz.



Indy Racing von ABC Interactive enthält die acht authentischen Strecken der IRL-Serie und läßt sich sowohl als knifflige Simulation als auch im einfacheren Arcade-Modus spielen.

So wird's gemacht: Der amerikanische Fernseh-Riese ABC hat für sein neues Label ABC Interactive keine verkappten Multimedia-Artisten gekauft, sondern eine Reihe von alten Hasen der Spielebranche angeheuert. Robin Antonick, Producer des ersten *John Madden Footballs*, und sein Team haben mit *Indy Racing* eine solide Simulation der amerikanischen IndyCar-Serie abgeliefert. Umrahmtwird das kurzweilige Spiel von etlichen Videos, Statistiken und Kommentatoren von ABC Sports, die für den authentischen Look sorgen. ABC Interactive konnte sich die Lizenz der Indy Racing League besorgen, die immerhin acht Rundkurse und die entsprechenden Fahrer umfaßt. Dank der ordentlichen Direct3D-Unterstützung werden die Rennen flott und ordentlich detailliert dargestellt, doch reicht die Grafik nicht an *CART Precision Racing* oder gar *F1 Racing Simulation* heran. Vor allem die Darstellung der Fahrzeuge ist vergleichsweise spartanisch. Die Tuning-Optionen sind dagegen sehr umfangreich und reichen von der nötigen Reifenauswahl über Getriebeeinstellungen bis zur Bremsbalance. Mit einem simplen Mausklick dürfen Sie die Einstellungen auf der Piste testen, was viel Zeit beim justieren spart. Ein Lehrvideo gibt Ihnen die nötigen Informationen zu den Strecken, der erforderlichen Fahrweise und wichtige taktische Tips fürs Rennen. Steuern sollten Sie *Indy Racing* unbedingt mit einem Joystick oder einem Lenkrad, da die Tastatur-Steuerung für die diffizilen Kurven zu direkt arbeitet. Herausragend ist im Rennen der Boxenfunk, der Sie nicht nur über Ihre Lage im Feld informiert, sondern besonders gute Manöver lobt und vor herannahenden Gegnern warnt. Diese fahren vergleichsweise intelligent und versuchen vor allem, Sie möglichst nicht zu rammen. Boxenstopps sind ebenfalls möglich und können per Funk angekündigt werden, um Zeit zu sparen - währenddessen fährt der Computer für Sie. Die beiden Fahrmodi Arcade und Simulation unterscheiden sich nur in der Handhabung der Wagen, doch das Schadensmodell ist stets mangelhaft, da selbst schlimme Crashs kaum Auswirkungen zeigen. Eine spaßige Zugabe ist der Silver Crown-Modus, in dem Sie mit übermotorisierten Seifenkisten hemmungslos über die Pisten schleudern dürfen. Mit der Replay-Funktion könnenSie sich die Rennen zu jeder beliebigen Zeit nochmals aus mehreren Perspektiven ansehen.

Florian Stangl ■

STATEMENT



Durchaus ansehnlich, was *Indy Racing* zu bieten hat. Vor allem der tolle Boxenfunk wirkt sehr authentisch und hilft im Rennen ungemein. Grafisch ist *Indy Racing* zwar solide, aber detailliertere Rennwagen sowie weniger Darstellungsfehler hätten wirklich nicht geschadet. Mit der IRL-Lizenz kommt ABC Interactive auch nicht gegen die besser ausgestatteten Konkurrenten *IndyCar Racing 2* und *CART Precision Racing* an, obwohl die Präsentation mit ABC Sports-Videomaterial hervorragend ist. Für Fans der amerikanischen Rennserie ist es aber durchaus eine Überlegung wert.



Der Silver Crown-Modus ist eine kurzweilige Dreingabe, in der Sie mit diesen schleuderanfälligen Kisten über die Pisten brettern.



Obwohl die Grafik ordentlich schnell ist, fehlen im Vergleich zu anderen Simulationen bei Indy Racing viele kleine Details.



Neben verschiedenen Perspektiven fehlen auch Effekte wie Bremsspuren und Rauch nicht.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
● WIN 95	Internet	8
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 2 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Rennspiel

Grafik	75%
Sound	75%
Handling	80%
Multiplayer	78%
Spielspaß	75%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	ABC Interactive
Preis	ca. DM 90,-

Comanche Gold



Mit dem komplizierten Editor kann man vielschichtige Missionen gestalten.

Kurz vor der für die E3 versprochenen Bekanntmachung etlicher Produktneuheiten hat NovaLogic seine actionorientierte Hubschraubersimulation *Comanche 3* noch einmal kräftig aufpoliert. Unter dem Namen *Comanche Gold* findet man das nach Windows 95 portierte Originalspiel sowie zahlreiche neue Missionen. Vierzig Stück davon bieten die gewohnt hohe Qualität und unterscheiden sich von den althergebrachten vor allem durch den höheren Schwierigkeitsgrad. Die sechs weiteren Missionen wurden von einem erfahrenen Comanche-Piloten der U.S. Army entworfen, der natürlich den Simulationsaspekt des Spiels stärker herausgearbeitet hat. Nicht nur die Briefings sind in einer sehr militärischen Sprache gehalten, auch die Missionen selbst sind in Anspruch und Umfang weitaus realistischer als die actionlastigen Aufträge der Programmierer.

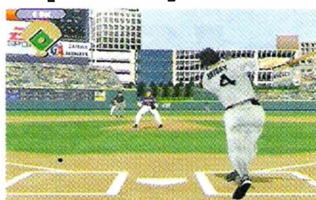
Die Anzahl der Gegner wurde so gering gehalten, daß man auch mit der geringen Realbewaffnung eine echte Chance auf den Sieg hat. Die feindlichen Einheiten wurden allerdings geschickt plaziert und decken sich gegenseitig ab, wodurch die Missionen einen hohen strategischen Anspruch stellen. Mit neuen Fahrzeugen und Landschaftsobjekten wurden die Einsätze verschönert, dank des integrierten Editors kann man diese auch in eigenen Missionen verwenden. Mit einem Aufwand von einigen Stunden kann man sehr komplexe und anspruchsvolle Missionen gestalten und anschließend lokal oder im Netzwerk und Internet austesten. **(hw)** ■

RANKING

Spielspaß 92%

INFO
NovaLogic, Action
Preis ca. DM 100,-

Triple Play 99



Die winzige Spielfeldübersicht links oben ist die wichtigste Informationsquelle.

Während die meisten Deutschen bestenfalls Brennball aus dem Sportunterricht der Grundschulklassen kennen, gerät hierzulande kaum jemand mit Baseball in Kontakt. Selbst das Regelwerk des großen Bruders von Brennball, der in Nordamerika jedes Wochenende Millionen Fans in die Stadien treibt, bleibt den meisten Mitteleuropäern verschlossen. Wenigstens für PC-Besitzer gibt es nun einen guten Grund, sich diese Sportart genauer anzusehen. Electronic Arts' *Triple Play 99* ist eine der jüngsten Umsetzungen dieser Sportart, die dank der bereits in *FIFA Soccer* bewährten Grafik-Engine ins Auge fällt. Faltenwürfe auf den Trikots sowie gut erkennbare Gesichtszüge der Spieler erzeugen zusammen mit den digitalisierten Originalstadien eine beinahe fernsehreife Qualität. Wie bereits bei den vorhergehenden Spielen von EA Sports wurde die Motion Capture-Technik eingesetzt, um die Bewegungen der Spielfiguren zu gestalten. Sogar spielerisch kann *Triple Play* überzeugen, was für eine Baseballsimulation durchaus ungewöhnlich ist. Bei Bedarf eingeblendete Menüs gestatten die schnelle Auswahl aus den verschiedensten Wurf- und Schlagtechniken, die dann (abhängig von der Erschöpfung der Spieler) zuverlässig ausgeführt werden. Auf Wunsch darf man sich an dem anschließenden Rennen um die Bases beteiligen, was aber aufgrund der ungenügenden Kameraperspektiven oftmals zum Glücksspiel gerät. Nach einer längeren Einarbeitungszeit kann das englischsprachige Spiel viel von der Faszination des Baseball vermitteln. **(hw)** ■

RANKING

Spielspaß 71%

INFO
Electronic Arts, Sportspiel
Preis ca. DM 90,-

Pünktlich zur Weltmeisterschaft schießen die Fußballspiele wie Pilze aus dem Boden. World League Soccer von Silicon Dreams will mit ein paar neuen und interessanten Features frischen Wind ins Genre bringen – und Frankreich 98 vom Thron stoßen.

World League Soccer 98

Viertelfinale



Volleyabnahmen und sensationelle Flugkopfbälle sind bei World League Soccer keine Seltenheit. Das zugrundeliegende Steuerungssystem kann durchaus überzeugen.



Der Torhüter macht eine gute, wenn auch keine überragende Figur.



Die Menüs sind nur zu Beginn ein wenig gewöhnungsbedürftig.

Was läßt sich bei Fußballspielen noch verbessern? Eine Frage, die Jahr für Jahr zumindest von einigen Produkten beantwortet wird. *World League Soccer* kann gleich mit einer ganzen Reihe an Innovationen aufwarten. Das eindrucksvollste Merkmal läßt sich bei der Engine finden: Die verschiedenen Aktionen lassen sich immer ausführen, d. h. nicht nur, wenn man sich im Ballbesitz befindet. Von dieser Idee besonders betroffen ist natürlich der Kopfball, der im Vergleich zu anderen Fußballspielen stark an Bedeutung gewinnt. Ob es sich um Stafetten im Mittelfeld handelt oder um gesprungene Flugkopfbälle, *World League Soccer* gibt dem Genre in diesem Bereich neue Impulse.

Gute Ausführung der Abseitsregel

Eine weitere Neuheit ist die Ausarbeitung der Abseitsregel im Zusammenhang mit der Zeitlupenfunktion. Wird vom Schiedsrichter Abseits gepfiffen, so schwenkt die Kamera zur Seitenlinie und wiederholt den Vorfall aus Sicht des Assistenten – eine naheliegende Variante, an die aber bislang noch niemand gedacht hat.

Einwandfreie grafische Umsetzung

Grafisch macht *World League Soccer* ebenfalls einen ansprechenden Eindruck. Die Spieler besitzen verschiedene Gesichtzüge und bewegen sich elegant über den Platz. Vor allem die Stadien wurden sehr liebevoll umgesetzt und schaffen zusammen mit der tobenden Zuschauerkulisse und der gelungenen Sprachausgabe eine hervorragende Atmosphäre. Die Kommentatoren sprechen übrigens ausnahmslos englisch, eine Version mit deutscher Moderation ist nicht geplant. Der Hauptkritikpunkt betrifft aber nicht die Grafik, sondern das allgemeine Gameplay. *World League Soccer* verwendet – wie die meisten Fußballspiele – Motion Capturing zur lebensechten Darstellung der Bewegungsabläufe. Und genau das verursacht Probleme: So ist es beispielsweise unmöglich, aus vollem Lauf aufs Tor zu schießen. Der Spieler hält kurz vor dem Schuß inne, wartet für ein paar Sekundenbruchteile und zieht dann erst ab.
Das klingt jetzt gar nicht so gravierend, beeinflußt den Spielablauf aber ungemein. *World League Soccer 98* könnte sich wesentlich flüssiger spielen, wenn dieses Manko beseitigt worden wäre.

Oliver Menne ■

STATEMENT



World League Soccer verfügt über tolle Ansatzpunkte und hätte wahrscheinlich einen der Spitzenplätze im Genre belegen können, wenn die – oberflächlich betrachtet – kleinen Mängel im Gameplay nicht wären. Wenn man allerdings *Frankreich 98* oder auch *Worldwide Soccer* Paroli bieten möchte, muß flüssiges Kombinationsspiel im gegnerischen Strafraum möglich sein. Das ist bei *World League Soccer* leider nicht der Fall, auch wenn ansonsten sehr solide, teilweise sogar hervorragende Fußballkost geboten wird. Fans sollten es vielleicht einmal probespielen.



Der Torwart hält den Ball nicht immer, manchmal faustet er ihn auch aus dem Strafraum.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	4
SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
WIN 95		Internet	-
Cyrix 6x86		Force Feedback	-
AMD K5		Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 2 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 2 MB

3D-SUPPORT
Direct3D
3Dfx (Voodoo)

RANKING

Sportspiel

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	80%
Multiplayer	80%
Spielspaß	73%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Silicon Dreams
Preis	ca. DM 80,-

Deadlock 2



Jedem Gebäude teilen Sie Arbeiter zu.

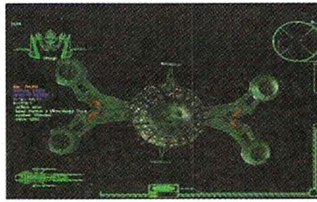
Die sieben außerirdischen Rassen aus dem Accolade-Strategiespiel *Deadlock* kolonisieren auch im zweiten Teil um die Wette – und zwar Spielzug für Spielzug. Wie in *Deadlock 1* werden die 36 Felder jedes isometrischen Planeten-Sektors *SimCity*-konform mit Wohnungen, Farmen (Nahrung), Universitäten (Forschung), Kraftwerken (Energie) und vielem mehr vollgepflastert. Nach alter *Civilization*-Sitte verteilt man anschließend die Bewohner auf die Anlagen und reguliert damit, was wo wie schnell produziert wird. Die Moral Ihrer Untertanen ist unter anderem durch die Höhe der Steuern und die Infrastruktur bestimmt; Automatisierungs-Funktionen erleichtern das Kolonien-Management. Falls nicht gerade lukrative Allianzen oder Handelsabkommen dagegen sprechen, wird man mittelfristig mit Land-, See- und Lufteinheiten in den gegnerischen Territorien einmarschieren und dort einen rundenweise ablaufenden Krieg führen. Wenngleich die Benutzeroberfläche etwas an Übersichtlichkeit gewonnen hat und der Multiplayer-Modus (max. sieben Spieler im Netzwerk/Internet) stark erweitert wurde: Von einem zweiten Teil kann kaum die Rede sein. Geringfügig überarbeitete Grafik, verschwindend wenige neue Features (mehr Gebäude/Technologien/Einheiten, Szenario-Editor), ein frustrierend passives Kampfsystem und mehr schlechte als rechte Computergegner: Insbesondere *Deadlock 1*-Fans sind von der einfallslosen Fortsetzung enttäuscht und reservieren sich ihr Geld für Sid Meiers *Alpha Centauri*. (pm) ■

RANKING

Spielspaß	60%

INFO
Accolade, Strategie, ca. DM 70,-

Starfleet Academy



Neue Raumschiffe gibt es leider nicht.

Ein klassisches Add-on-Pack hat Interplay mit *Starfleet Academy – Checkov's Lost Missions* geschaffen. Besitzern des Vollspiels bietet die CD sieben neue Einzelspieler-Missionen sowie die zwei Multiplayer-Spiele Mo'Profit und Capture the Flag. Wichtiger als die neuen Missionen dürfte jedoch die Renovierung des Gameplays sein, die das Führen des eigenen Raumschiffs erheblich erleichtert. So gibt es nun neue Kamerasichten, die mit jeweils nur einem Tastendruck einen Ausblick in alle Richtungen ermöglichen. Der Brückenbildschirm verfügt endlich über eine Anzeige des Schildstatus, wodurch man auf einen Blick erfährt, wo Handlungsbedarf besteht. Ein ungewöhnliches Feature ist der „Gamespeed"-Schieberegler, der einerseits die Beweglichkeit des Schiffs und die Aufladung der Waffen und Schilde senkt, gleichzeitig aber den von den Waffen verursachten Schaden erhöht. Zu guter Letzt werden auch noch Joysticks mit bis zu acht Knöpfen und Coolie-Hat unterstützt. Die Missionen bieten die gewohnt hohe Qualität, können sich aber weder im Umfang noch im Schwierigkeitsgrad von den Missionen des Vollspiels abheben. Auch die Netzwerkmission Mo'Profit ist nur ein Remake des alten Net Profit. Capture the Flag ist die langersehnte Umsetzung der klassischen Spielvariante, bei der die jeweils feindliche Flagge in das eigene Heimat-System überführt werden muß. Mit dem kostenlosen *Starfleet*-Update kann man an den beiden neuen Netzspielen teilnehmen, ohne selbst *Checkov's Lost Missions* besitzen zu müssen. (hw) ■

RANKING

Spielspaß	85%

INFO
Acclaim, 3D-Action, ca. DM 40,-

Tiny Trails



Brücken verschwinden nach der Nutzung.

Aus 60 teils äußerst anspruchsvollen Levels besteht dieses Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Vor allem der Klassiker *Sokoban* stand dem 3D-Spiel Pate, müssen doch Felsen umhergeschoben werden, ohne daß man sich selbst damit den Weg verbaut. Leichte Gegner sorgen für ein Minimum an Action und Zeitzwang. Trotz der comicartigen Grafik wendet sich *Tiny Trails* nur an Spieler, die sehr viele „Züge" vorausdenken und sich stundenlang in den einzelnen Levels verbeißen können. (hw) ■

RANKING

Spielspaß	70%

INFO
Virtual X-Citement, Denkspiel, ca. DM 50,-

Wreckin' Crew



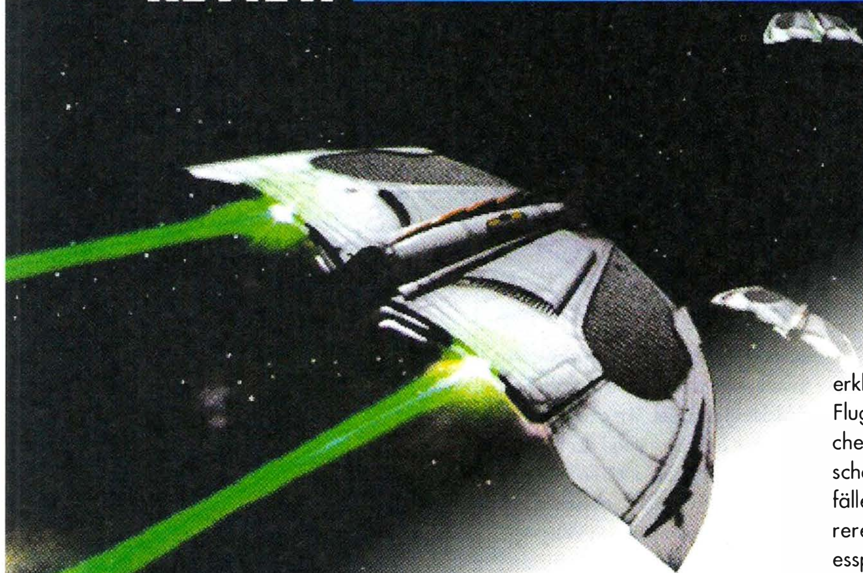
Viel zu bunt, um übersichtlich zu sein.

Dieses Rennspiel wurde zwar mit den unterschiedlichsten Fahrzeugen, Bonusobjekten, Geheimbereichen etc. vollgepfropft, auf die für ein solches Spiel so wichtige Grafik wurde allerdings weitestgehend verzichtet. Völlig ohne Fahrgefühl muß man sich durch verwinkelte Strecken quälen, wobei selbst die Gegner keine Ahnung von den vor ihnen liegenden Abschnitten zu haben scheinen. Als Rennspiel wäre *Wreckin' Crew* vor fünf Jahren möglicherweise noch durchgegangen. (hw) ■

RANKING

Spielspaß	18%

INFO
Telstar, Rennspiel, ca. DM 60,-



X-COM: Intercep

Schonkost

Eine Echtzeitvariante von Master of Orion, aufgewertet mit 3D-Kämpfen und dem X-COM-Hintergrund, sollte ein interessantes Spiel ergeben. Die für Strategiespiele ungewöhnliche Unterstützung von 3D-Hardware macht zusätzlich neugierig auf den jüngsten Sproß der X-COM-Familie.

Der Hersteller MicroProse hat sich bislang erfolgreich um die Nennung eines Genres für *X-COM: Interceptor* gedrückt. In der Tat ist die Zuordnung in die gängigen Einteilungen etwas schwierig, da das Spiel aus zwei grundverschiedenen Elementen besteht: dem strategischen Erobern einer zu erforschenden Landkarte und dem actionorientierten Dogfight mit Raumschiffen. Die zugrundeliegende Geschichte ist schnell erzählt: Nach dem Ersten Alienkrieg der Jahre 1999 bis 2000 bekämpfen sich die irdischen Nationen gegenseitig. Der Run auf die seltenen Wracks abgeschossener Außerirdischer stürzt die Völkergemeinschaft in eine tiefe Krise. Die Aliens und die interstellare Raumfahrt sind fast vergessen, da mehren sich unerklärliche Schiffshavarien und Flugzeugabstürze. Erst nach etlichen Monaten kommen Wissenschaftler auf den Grund der Vorfälle: Unbemerkt haben sich mehrere Alienrassen unter dem Meeresspiegel angesiedelt und planen einen Militärschlag gegen die Menschen. Nach sechsjährigem Kampf ist 2046 der Zweite Alienkrieg zu Ende, und keine Regierung möchte X-COM, die irdische Armee gegen die Außerirdischen, noch finanzieren. Also wird X-COM eine kommerzielle Söldnertruppe, die mit Hilfe der gefundenen außerirdischen Technologien neue Waffensysteme herstellt und verkauft. Im Jahr 2054 bevölkern endlich wieder irdische Raumschiffe den Himmel und beginnen, benachbarte Monde und Planeten mit Siedlern zu beglücken. Diese arbeiten in zahlreichen kleinen Erzförderanlagen, die äußerst erfolgreich Rohstoffe hervorbringen. Schon bald wächst der Bedarf an den Erzen, und X-COM wird beauftragt, eine Besiedelung bislang unerforschter Raumregionen vorzubereiten. Im Jahr 2067 öffnet die erste Raumstation der X-COM ihre Pforten, die fernab von der Erde Minengesellschaften beschützen soll.

Privatarmee

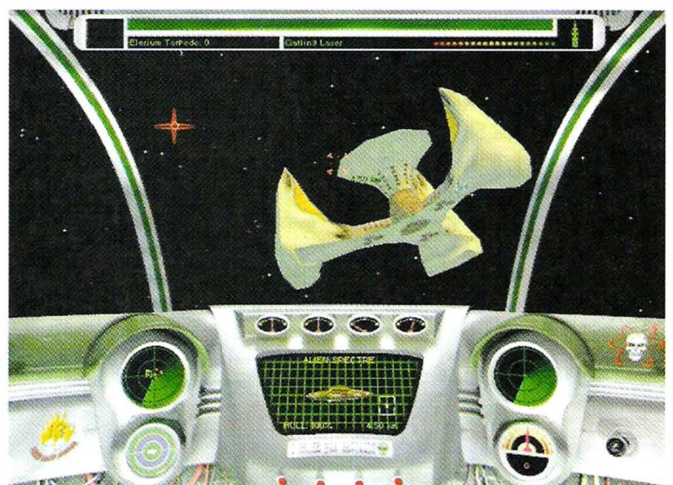
In dieser Situation übernimmt der Spieler das Kommando über X-COM. Im Auftrag der Minengesellschaften soll man in erster Linie die Erzförderanlagen und Fabriken vor den möglicherweise hier existierenden Aliens schützen, aber auch der Aufbau weiterer Raumstationen wird erwartet. Für den gebotenen Schutz revanchieren sich die Konzerne mit mehr als nur Dankbarkeit: An jedem Monatsende überweisen sie große Mengen Bargeld. Dieses wird in atemberaubendem Tempo wieder zurück überwiesen, denn die einzigen Einkaufsmöglichkeiten im All sind die Fabriken besagter Konzerne. Deren Angebotsliste ist anfangs noch recht kurz, nur das Nötigste zum Wahrnehmen seiner Aufgaben kann man dort erwerben. Raumschiffe samt Zubehör, Waffen, Sonden und auch komplette Raumstationen kann man käuflich erwerben. Nach einigen Tagen zeigt sich, ob die ersten Millionen gut angelegt wurden: Aliens greifen an!

Forscherdrang

Auf der Sternenkarte weist man einem der auf den Raumbasen stationierten Geschwader das feindli-



Dieser wenig aufregende Bildschirm ist das Hauptfenster des Spiels. Man wird hier unzureichend informiert und hat nur die Möglichkeit, den Zeitablauf zu beeinflussen.



Auch wenn man durch die riesigen Raumstationen hindurchfliegt, bricht die Grafikgeschwindigkeit nicht ein. Die geringe Detailtiefe macht dies möglich.

che Ziel zu und hofft, daß es noch rechtzeitig ankommt. Werden Installationen der Konzerne vernichtet, kürzen diese sofort ihre Zuwendungen oder verlassen sogar ihren Planeten. Schnelle und erfolgreiche Einsätze sind also notwendig. Auch aus strategischer Sicht sind Kämpfe (selbst mit nicht angreifenden Aliens) sinnvoll. Einerseits springt so manches Mal eine Belohnung von einem Konzern heraus, der sich angegriffen gefühlt hat, andererseits kann man mit dem Schrott der abgeschossenen Gegner allerhand anfangen. Waffen, Antriebsaggregate, Schilde etc. lassen sich nicht nur in vorhandene Raumschiffe einbauen, sondern können auch von Wissenschaftlern auf der Erde genau untersucht werden. Nach einigen Wochen Spielzeit ist das Wissen über einen gefundenen Gegenstand so groß, daß die Konzerne die außerirdische Technologie nachbauen können. Auf diese Weise entstehen immer mehr Möglichkeiten, sein Geld auszugeben und die Eroberung des Weltalls voranzutreiben.

Stolpersteine

In den ersten Minuten des Spiels dürfte sich so mancher Spieler fragen, was er denn eigentlich zu tun habe. Das sehr ausführliche und ansonsten prägnant geschriebene Handbuch gibt keinerlei Hinweise auf die ersten Schritte. Durch sukzessives Herumtasten lernt man zwar die meisten Bildschirme schnell kennen, aber auch das wahllose Drücken auf diverse Knöpfe erzeugt in der Software keinerlei erkennbare Reaktionen: Alles ist friedlich. Erst nach einiger Zeit – es kann sich um wenige Spielminuten oder gar um Spielwochen handeln – erscheint ein Meldungsfenster, das den Spieler auf unerwünschten Besuch hinweist und ihm rät, ihm eine Abfangstaffel entgegenzuschicken. Auf einem weiteren Fenster wählt man nun die geeigneten Raumschiffe aus, die sofort versuchen, den Aliens zu folgen. Im Gegensatz zu den meisten artverwandten Spielen wie *Master of Orion* oder *Rebellion* läuft in *X-COM: Interceptor* alles in Echtzeit ab, auf der zweidimensionalen Sternenkarte lassen sich daher die Bewegungen der Einheiten gut erkennen. Verläßt die gegnerische Gruppe den Sensorbereich befreundeter Einheiten, lassen sich die aktuelle Position leicht abschätzen und die Abfangjäger manuell zum Ziel führen. Sobald die Aliens in Schußweite gekommen ist, zeigt sich *X-COM* von einer komplett anderen Seite, und der gottähnliche Status des Spielers endet.

Maximal fünf Schiffe darf eine Staffel umfassen, in eines muß der Spieler selbst einsteigen.

Handarbeit

Was MicroProse hier bietet, macht so manch reinrassigem Weltraum-Actionspiel Konkurrenz. Die Grafik kann sich zwar keinesfalls mit der eines *Wing Commander* messen, schnell und zweckmäßig ist sie aber allemal. Im Cockpit wird sich der Durchschnittsspieler sofort auskennen, Radar, Waffen- und Schildanzeige sowie der Vorhaltevektor

FENSTERDSCHUNGEL

Raumstationen können mit kostenintensiven Zusatzmodulen ausgestattet werden.

Die begrenzte Kapazität der Schiffe macht eine gut überlegte Ausrüstung nötig.

Umfangreiche Statistikfunktion erzeugen ein Minimum an Transparenz im Spiel.

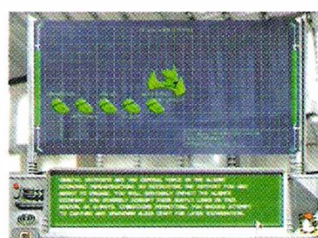
Die Ufopädie stellt das gesamte gesammelte Wissen relativ übersichtlich dar.

Der Handels-Bildschirm gestattet den Kauf, Transfer, Verkauf und Bau von Waffen.

Unbemannte und dennoch teure Sonden tasten die Umgebung nach Aliens ab.

Die Aufklärung mit Raumschiffen ist billiger und erlaubt schnelleres Reagieren.

Circa fünfzig Schrot-Teile müssen enträtselt und zum Nachbau entwickelt werden.


Ein kurzes Briefing bereitet den Spieler auf die zu erwartende Gegenwehr vor. Daß die Angaben oftmals falsch sind, kann beabsichtigt sein.


Sehr selten erhält man einen Spezialauftrag, daß ein Transporter zu retten oder ein Piratennest auszuheben ist. Neue Spielerlebnisse birgt dies nicht.



Die Monatsabrechnung verrät nicht, warum die einzelnen Konzerne bestimmte Geldbeträge überwiesen haben. Die Ursachenforschung wird unnötig erschwert.

TESTCENTER

ALLGEMEINES

Anzahl der Gegner:
4 Gegnertypen mit unterschiedlicher Intelligenz und Bewaffnung

Anzahl der Waffen:
8 Strahlenwaffen, 9 Raketentypen, 14 Zubehörteile

Anzahl der Sternensysteme:
70 Sterne mit insg. circa 200 Planeten

Schwierigkeitsstufen:
Fünf Schwierigkeitsstufen mit Unterschieden in Bezahlung und Treffgenauigkeit

Multiplayer-Unterstützung:
Maximal acht Spieler via DirectPlay, lediglich Dogfight-Kämpfe stehen zur Auswahl

SOUND

Akustisch ist *X-COM Interceptor:* spartanisch ausgestattet. Die unauffälligen Musikstücke erinnern an Fahrstuhlmusik, während sich die Soundeffekte auf „typische" Weltallgeräusche beschränken.

Musik im Audio-Format:
Nicht vorhanden

Dolby Surround:
Nicht vorhanden

INSTALLATION

Gemessen mit einem 12xCD-ROM

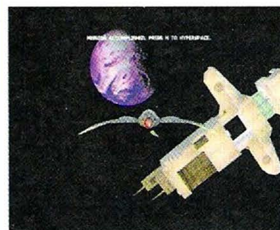
Ladezeiten mit 84 MB (Minimum):
Mangelhaft

Ladezeiten mit 304 (typisch):
Gut

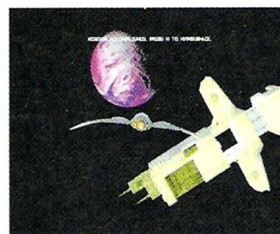
Ladezeiten mit 328 MB (groß):
Gut

DIE GRAFIK

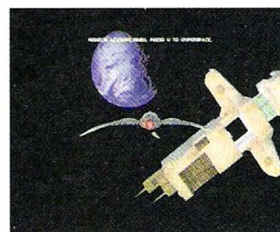
Außer den Darstellungsgeschwindigkeiten sind kaum Unterschiede durch den Einsatz von Beschleunigerkarten bemerkbar. Die Grafikqualität bewegt sich auf jeder Hardware im mittelmäßigen Bereich, wodurch man die nicht angebotenen hohen Auflösungen nicht unbedingt vermißt.



Farbige Lichteffekte zeichnen die 3Dfx-Darstellung aus.



Im direkten Vergleich wirken die Farben einer Riva 128 blasser.

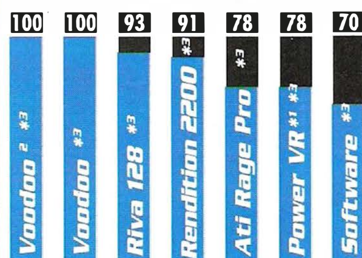


Die Softwarevariante kommt mit knapp über 100 Farben aus.

DIE PERFORMANCE

Getestet wurde auf einem Pentium 200 mit 64 MB RAM. Ab einem Takt von 266 MHz gibt es zwischen der 3D-beschleunigten und unbeschleunigten Version kaum noch Geschwindigkeitsunterschiede.

Die Rechner verfügen über 64 MB RAM und eine Riva 128-Karte. Ab einem Pentium 166 läuft das Spiel flüssig.

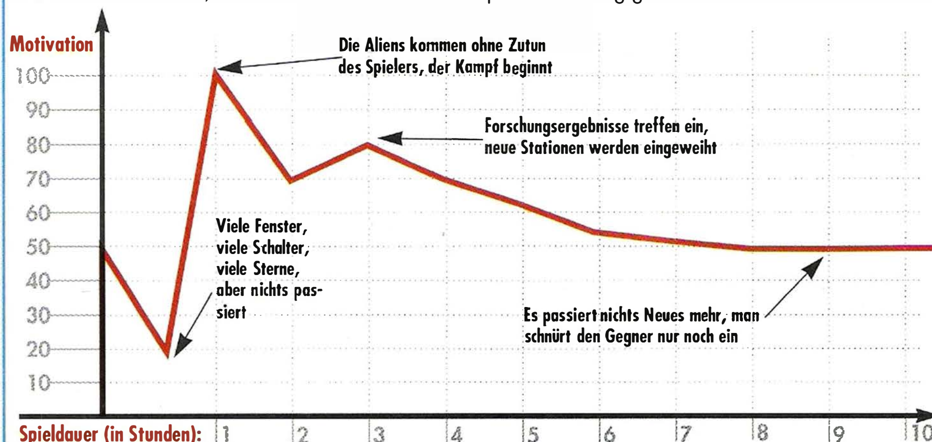


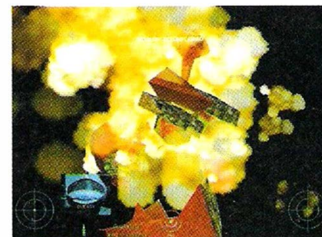


*1 Darstellungsfehler
*2 Unter den Systemvoraussetzungen
*3 Max. Auflösung: 640x480 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Hat man die ersten Hürden erst einmal genommen, ist *X-COM: Interceptor* ein recht unterhaltsames Spiel. Bald werden aber auch Forschungserfolge und Siege über die Aliens zur Routine. Nur vereinzelt darf man sich über Sondereinsätze freuen, die das Oberkommando beim Spieler in Auftrag gibt.





Solche gigantischen Explosionen sehen in der Software-emulierten 3D-Darstellung nur unwesentlich schlechter aus.

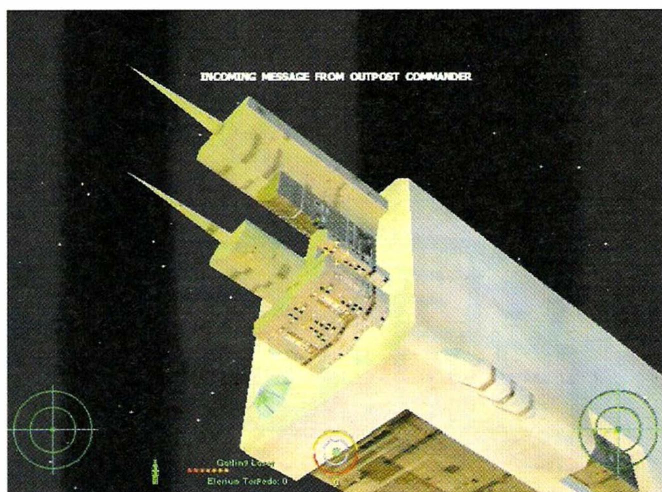


Untertassenförmige UFOs oder Aufkleber am Armaturenbrett zeigen, daß sich X-COM selbst nicht ganz ernst nimmt.

funktionieren allesamt so, wie man es von ihnen erwartet. Beim Fliegen kommt keine rechte Freude auf: Über kurz oder lang hat man den Gegnern eine ausreichende Zahl von Treffern verpaßt und kann wieder nach Hause fliegen. Sollte man unwahrscheinlicherweise selbst angeschossen werden, kostet dies nichts weiter als ein knappes Monatseinkommen für ein neues Raumschiff und eine weitere Mission. Egal ob man nun eine Erzmine verteidigt, einen Transportverband angreift oder gar eine feindliche Raumbasis bekämpft – spielerisch unterscheiden sich die einzelnen Missionen nicht. Spionagemissionen oder komplizierte Rettungsaufträge, die in „echten" Weltraum-Actionspielen zur Standardausstattung gehören, sucht man bei *X-COM* vergebens. Immerhin bietet der Traktorbeam etwas Abwechslung, da dessen Einsatz das Kapern feindlicher Schiffe gestattet. Die Wissenschaftler danken es mit neuen Waffensystemen, die weitere Kampfaufträge noch einfacher machen.

Verwaltung des Überflusses

Der Strategieteil macht einen wesentlich ausgewogeneren Eindruck. Um größere Gebiete nach Aliens abzusuchen und mehr Konzernen den notwendigen Schutz zu bieten, baut man einfach neue Raumbasen. Nach einer Bauzeit von etwa einem Monat steht diese zur Verfü-



Das Cockpit der Interceptors ist sehr zweckmäßig und übersichtlich aufgebaut. Auf Wunsch läßt es sich ausblenden und gibt den Blick auf das Weltall frei.



Bei geschickter Plazierung bieten die Raumstationen Schutz vor den eigenen Abwehrkanonen. Unbehelligt kann man die Installationen vernichten.

gung, und man kann beginnen, dort Personal, Raumschiffe und Waffen zu stationieren. Einige Wochen bis Monate später trifft das bestellte Material ein, und erste Firmen siedeln sich auf den benachbarten Planeten an. Da man nicht mehrere Monate vor dem heimischen Bildschirm verbringen möchte, um den Bau einer Raumstation zu begutachten, kann man den Zeitablauf in mehreren Stufen verstellen. Besondere Ereignisse wie die Sichtung von Aliens oder die Lieferung von Nachschub halten die Zeit an und geben dem Spieler Gelegenheit, entsprechend darauf zu reagieren. Sollte man zuviel Geld haben, kann man die Raumstationen mit zusätzlichen Landeplätzen, Lazaretten, Verteidigungsanlagen und etlichem mehr ausrüsten. Wirklich notwendig sind solche Anbauten nur in den wenigsten Fällen, womit der Funktionsvielfalt des Spiels enge Grenzen gesetzt sind. Den bei weitem größten Teil der Spielzeit verbringt man mit dem Warten auf Geld, dem Bau und der Ausrüstung neuer Stationen sowie den Raumkämpfen. Die Freiheit für ein wirklich strategisches Vorgehen bietet das Programm zwar auch, sie ist allerdings nicht notwendig. So kann man beispielsweise versuchen, dem Gegner die Nachschublinien abzuschneiden und ihn so auszuhungern. Um diese Transportwege zu entdecken, muß eine Vielzahl von unbemannten Sonden über die Galaxie verstreut werden – was auf Dauer teurer kommt als der Kauf starker Raumschiffe, mit denen man die gegnerischen Basen direkt angreifen kann.

Mehr Schein als Sein

Die Oberfläche der Software stellt dem Spieler einige Hindernisse in den Weg. Zahlreiche verschachtelte Bildschirme stellen eine Funktionsvielfalt dar, die den Anfänger zu erschlagen droht. Zusätzlich erscheinen ständig Meldungsfenster, welche darunterliegende Bereiche stillegen oder gar überdecken und ein schnelles und richtiges Reagieren manchmal unmöglich machen. Hilfsfunktionen, die dem Identifizieren der auf der Karte angezeigten Raumflotten dienen könnten, sucht man ebenso vergebens wie Übersichtslisten zur Ortung von solchen Flotten oder von Planeten und Aliens im Sensorenbereich. An anderer Stelle wurde weniger gespart: Sehr ausführliche Monatsberichte geben Aufschluß über Ein- und Ausgaben sowie über die Aktivitäten des Spielers und der Aliens. Bei Bedarf können diese Informationen grafisch nach Regionen aufgeschlüsselt werden, wodurch Lücken in der eigenen Verteidigung auf einen Blick sichtbar werden. Die enorme Spieltiefe, die man dem Programm anfangs zuschreiben möchte, verliert ihren Schrecken viel zu früh. Spätestens mit dem Bau der zweiten Raumstation hat man sämtliche Bildschirme kennengelernt und alle relevanten Schalter gedrückt. Viele der riesigen Anzeigefenster könnten auf einem einzigen Schirm zusammengefaßt werden, der spielerische Reichtum von *X-COM* ist daher nur vorgetäuscht. Nur durch grobe Fahrlässigkeit kann man existenzbedrohende Fehler begehen oder von den Aliens überrannt werden. Auf den Strategieteil spezialisierte Spiele wie *Master of Orion* oder *Rebellion* können in dieser Hinsicht natürlich viel mehr bieten – und lassen in den Augen etlicher Spieler den Unterhaltungsaspekt vermissen. Das Verwalten einer großen Anzahl von Raumschiffen und -basen artet bei solchen Spielen schnell in Arbeit aus, diesen Vorwurf muß sich *X-COM: Interceptor* nicht gefallen lassen.

Harald Wagner ■

IM VERGLEICH

Wing Commander 4	93%
Master of Orion 2	88%
Privateer 2	84%
X-COM: Interceptor	72%
Star Wars: Rebellion	71%

Die Spezialisten im Action- und Strategiebereich lösen ihre Aufgaben weitaus besser als *X-COM*. Wo etwa *Privateer* Bergungs- und Spionagemissionen bietet, kann *Interceptor* nur mit dem eintönigen Dogfight aufwarten. Auch die ausgefeilten Wirtschaftsaspekte und das Ressourcen-Management der Strategiespiele zeigt *Interceptor* bestenfalls im Ansatz.

STATEMENT



Die *X-COM*-Reihe gehört mit ihrer Spieltiefe und ihrem Variantenreichtum seit langem in die Oberliga der Strategiespiele. *Interceptor* unterscheidet sich mit seinem Actionteil nicht nur im Genre von seinen Verwandten, auch spielerisch sind kaum Ähnlichkeiten vorhanden. Sowohl der Kampfteil als auch der Strategieteil sind recht mager ausgefallen, lediglich die Kombination aus beidem macht *X-COM: Interceptor* interessant. Die Mängel der Oberfläche, die ausgerechnet in den wichtigeren Spielsituationen auftreten, sind das Hauptärgernis der Software.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 84 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 328 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Strategie	
Grafik	58%
Sound	65%
Handling	55%
Multiplayer	50%
Spielspaß	72%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM100,-

Autobahn Raser

Randale am Ring



Autobahn Raser? Viele werden bei diesem Titel eher an eine Reportage über Rowdies im Straßenverkehr als an ein Computerspiel denken – und damit liegen Sie auch gar nicht so falsch: In Autobahn Raser beteiligen Sie sich an illegalen Rennen, die quer durch Deutschland führen...



Typische Wegweiser wie beispielsweise diese Autobahnschilder sorgen für sehr viel Atmosphäre, ist man doch in anderen Rennspielen vorwiegend in den Vereinigten Staaten oder auf exotischen Strecken unterwegs.



Eine kleine Karambolage mit der Leitplanke kann wertvolle Sekunden kosten. Hier zieht der gelbe Z3 eines Computergegners mit Höchstgeschwindigkeit vorbei. Aber keine Bange, spätestens nach der nächsten Biegung wartet er auf den Spieler.

Autobahn Raser wurde von der niederländischen Firma Davilex konzipiert und umgesetzt. Basierend auf der Engine von *A2 Racers*, das in Holland alle Verkaufsrekorde brechen konnte, erscheint nun mit *Autobahn Raser* ein deutsches Gegenstück.
Unterteilt ist das Spiel in acht Abschnitte. Die Reise beginnt in Berlin, führt über die Autobahn nach Hamburg, dann nach Köln und München und schließlich wieder zurück nach Berlin. Durchsetzen muß man sich dabei gegen drei Computergegner, denn abhängig von der Plazierung winken lukrative Preisgelder, die entweder in stärkere Fahrzeuge oder in das Tuning gesteckt werden können. Aufgebessert werden können das Fahrwerk, die Bereifung, das Bremssystem, der Motor und die Schaltung – sogar ein Turbo kann nachträglich eingebaut werden. Wenn es kaum noch Möglichkeiten gibt, mehr aus dem vorhandenen Wagen herauszuholen, empfiehlt sich die Anschaffung eines neuen Vehikels. Zu Beginn des Spiels quält man sich mit einem Trabant durch die Berliner Innenstadt, sobald aber die ersten Prämien auf das Konto geflossen sind, kann man sich einen Opel Astra, VW Beetle, BMW Z3, Mercedes CLK GT, Porsche 911 oder Lamborghini Diabolo zulegen. Die Namen dieser bekannten Hersteller wurden natürlich verfälscht, ihre charakteristischen Formen lassen sich aber kaum verbergen. Bevor man jedoch sein Konto bis auf den Nullpunkt niederbrennt, um vielleicht noch ein wenig Leistung mehr aus dem Motor herauszukitzeln, sollte man immer an eine kleine Reserve denken. Alle Strecken sind nämlich so ausgelegt, daß mindestens einmal getankt werden muß.

Milde Strafen bei schweren Vergehen

Bußgelder für zu rasante Fahrweise werden direkt vom Konto abgebucht, auch wenn diese im Vergleich zur Realität erstaunlich milde ausfallen. Wird man mit über 200 Sachen in der Innenstadt geblitzt, schlägt sich das mit durchschnittlich 300 Mark auf die Finanzen nieder. Aber nicht nur in diesem Punkt klaffen Spiel und Wirklichkeit auseinander. Zum Beispiel bringt die Straßenwacht einen völlig ramponierten Wagen in ein paar Sekunden und für ein Taschengeld wieder in Schuß. Außerdem sorgen die freundlichen Helfer auch gleichzeitig für einen vollen Tank, sollte einem mitten auf der Autobahn der Sprit ausgehen. Das Ergebnis ist klar: Man verzichtet auf den nervigen und zeitraubenden Besuch einer Tankstelle und bleibt so lange auf dem Gaspedal, bis der Wagen schrottreif oder komplett leergefahren ist – die Straßenwacht wird's schon richten. Daß sich die gegnerischen Fahrer in der Zwischenzeit nicht aus dem Staub machen, grenzt an ein Wunder und läßt die Vermutung aufkommen, daß irgendetwas nicht mit

DIE TEXTUREN

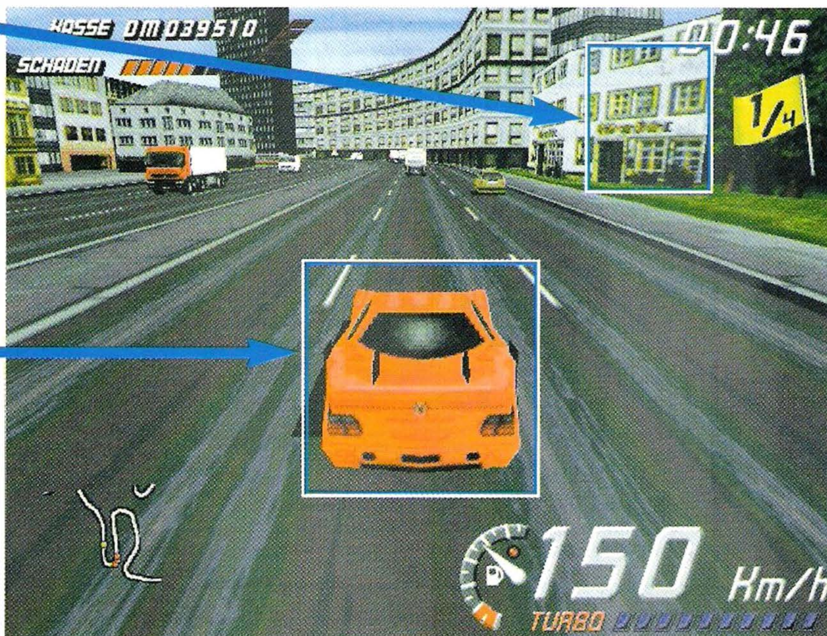


Zwei Gebäude im Vergleich: Die kleine Hütte in Need for Speed 2 wirkt wesentlich detaillierter als die langgezogenen Fassaden in Autobahn Raser.

DIE TEXTUREN



Klarer Punktsieg für die Cobra aus Test Drive 4. Auch der italienische Sportwagen aus Need for Speed 2 macht einen besseren Eindruck als der getunte CLK aus Autobahn Raser.



TESTCENTER — AUTOBAHN RASER

GAMEPLAY

Anzahl der Strecken:
4 Autobahnen, 4 Städte: Berlin, Hamburg, Köln, München

Anzahl der Wagen:
Trabant, VW Beetle, Opel Astra, BMW Z3, Porsche 911, Mercedes CLK GT, Lamborghini Diabolo

Schwierigkeitsstufen:
Anfänger und Profi

Speicherfunktion:
Automatisch in einem vom Spieler angelegten Piloten-File

Unterstützte Eingabegeräte:
Tastatur, Joystick, Lenkrad

SOUND

Die Musikstücke sind eingängig, aber keine echten Ohrwürmer. Die Soundeffekte könnten kräftiger sein.

Musik im Audio-Format:
Nicht vorhanden

Dolby Surround:
Keine Unterstützung

3D-Positional-Audio:
Keine Unterstützung

INSTALLATION

Ladezeiten bei verschiedenen Installationsgrößen, gemessen mit einem 12xCD-ROM

Ladezeiten mit 30 MB (klein):
Ausreichend

Ladezeiten mit 86 MB (groß):
Gut

DIE GRAFIK

Die Unterschiede zwischen 320x200 und 640x480 Bildpunkten sind erschreckend. Um flüssig spielen zu können, sollte man über eine 3D-Grafikkarte verfügen, auch wenn sich dabei die Auflösung nicht noch weiter nach oben schrauben läßt und keine wesentlichen Effekte hinzukommen.



Mit 320x200 Bildpunkten wirkt AR sehr altbacken und pixelig.



Unter SuperVGA macht AR schon einen moderneren Eindruck.

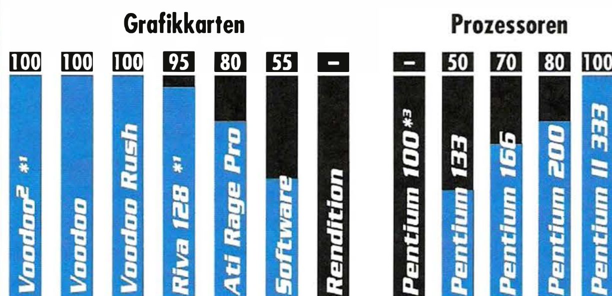


Mit einer 3D-Grafikkarte wird AR vorwiegend schneller.

DIE PERFORMANCE

Getestet wurde auf einem Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM. Zwischen den einzelnen Chipsätzen machten sich kaum Unterschiede bemerkbar, lediglich der Unterschied zur unbeschleunigten Software-Version wurde deutlich.

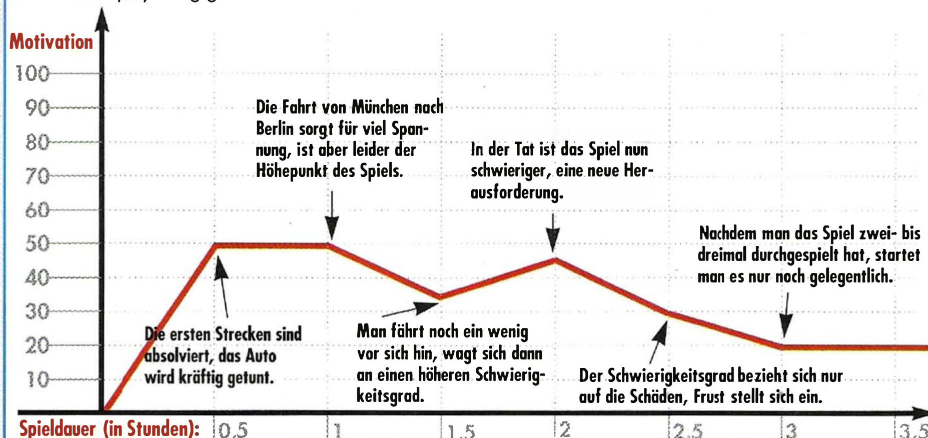
Die Rechner verfügten über 32 MB RAM und eine Riva 128-Karte. Ab einem P 200 läuft das Spiel flüssig.



*1 Max. Auflösung: 640x480 *2 Nicht getestet *3 Unter den Systemvoraussetzungen

DIE MOTIVATIONSKURVE

Aufgrund des hohen Wiedererkennungswertes zu Beginn sehr viel Spaß. Die Verkehrsschilder, bekannte Gebäude und die typisch deutschen Baustellen können allerdings nicht dauerhaft motivieren. Hier wäre ein wenig mehr Gameplay nötig gewesen.



rechten Dingen zugeht. Und tatsächlich: Wir konnten in verschiedenen Test-Situationen feststellen, daß sich die Piloten an der Fahrweise des Spielers orientieren. Wenn beispielsweise der Wagen von der Straßenwacht instand gesetzt wird, kann man deutlich beobachten, daß die Gegner ein paar Meter weiter plötzlich abrupt abbremsen. Dafür gibt es zwei mögliche Erklärungen: Entweder haben diese Fahrer mit ähnlichen Problemen zu kämpfen – was allerdings unwahrscheinlich erscheint, weil das Phänomen einfach zu häufig auftaucht – oder die Computergegner werden absichtlich gezügelt, um den Spieler schneller zu Erfolgserlebnissen kommen zu lassen.

Keine Überschläge

Das Fahrmodell wirft ebenfalls erhebliche Zweifel auf. So gibt es beispielsweise selbst bei Karambolagen mit mehr als 200 Stundenkilometern keine Dreher, keine Überschläge – beide Fahrzeuge bleiben einfach stehen, nach knapp einer Sekunde kann die Fahrt wieder aufgenommen werden. Außerdem verfügen alle Wagen über ein stark übertriebenes Fahrverhalten. Der Opel Astra schwankt zu stark in den Kurven, der Z3 hingegen viel zu wenig. Und auch beim Start eines Rennens läßt sich eine seltsame



Ampeln spielen eine untergeordnete Rolle. Kreuzenden Verkehr konnten wir bei unseren Tests nicht ausmachen...



Hier der Beweis: Die Kreuzungen enden in Sackgassen. Selbst nach mehrminütiger Wartezeit tauchte kein Wagen auf.



Teilweise machen die verwendeten Hintergründe einen hervorragenden, ab und zu aber auch einen eher lieblosen Eindruck: Der Hafen von Hamburg fällt wohl eindeutig in die Rubrik „negative Beispiele".



Das Fahrverhalten ändert sich mit zunehmender Geschwindigkeit kaum. Selbst in der Stadt lassen sich rechtwinklige Kurven mit mehr als 200 Sachen durchfahren, das Bremspedal wird also kaum benötigt.

Beobachtung machen: Egal mit welchen Sportwagen man antritt, in puncto Abzug läßt einen der Computergegner selbst mit einem Trabant oder Beetle stehen.
Die beiden Schwierigkeitsgrade haben auf die genannten Kritikpunkte kaum Einfluß. Das unfaire Verhalten beim Start und das geduldige Warten während des Rennens gibt es nicht nur im Einsteigermodus. Der einzige Unterschied, der sich tatsächlich bemerkbar macht, ist der weniger robuste Wagen – Schäden führen also schneller zu einem ungewollten Boxenstopp bei der Straßenwacht.
Die Grafikqualität ist enormen Schwankungen unterworfen. Während man unter VGA mit 320x200 Bildpunkten kaum noch Details erkennt, macht das optional verfügbare SVGA schon einen recht gelungenen Eindruck – nur die Geschwindigkeit läßt in diesem Modus selbst auf schnellen Systemen stark zu wünschen übrig.

Schwankungen in der Grafikqualität

Deshalb empfiehlt sich auf alle Fälle eine Grafikkarte, die über Direct3D angesprochen werden kann. Unterschiede zwischen den einzelnen Chipsätzen (Riva128, Voodoo) machten sich bei unseren Tests jedoch nicht bemerkbar – auffällig war aber, daß das gesamte Erscheinungsbild plötzlich ein wenig dunkler wirkte als bei der unbeschleunigten Einstellung ohne 3D-Grafikkarte.
Probleme mit dem Bildaufbau gibt es an verschiedenen Stellen im Spiel. Vor allem, wenn lange Geraden dargestellt werden müssen, macht die Engine ein wenig schlapp, und Gebäude im Hintergrund werden scheinbar „Pixel für Pixel" gezeichnet. Ein unschöner Effekt, der aber schließlich auch bei den meisten Konkurrenzprodukten zu beobachten ist.
Apropos Effekte: Obwohl Direct 3D verwendet wird, sucht man technische Spielereien vergeblich. Selbst bei haarsträubenden Bremsmanövern bleiben keine Spuren auf dem Asphalt zurück, und bei Kollisionen sprühen lediglich ein paar winzigkleine Funken durch die Luft. Schäden am Fahrzeug spielen zwar im Gameplay eine große Rolle, optisch werden sie aber konsequent unter den Teppich gekehrt: keine Deformationen am Wagen, keine Rauchschwaden – hier hätte man wesentlich mehr aus der vorhandenen Technik herausholen können.
Die Ausarbeitung der verschiedenen Fahrzeuge und Streckenrandobjekte ist recht gelungen, bekannte Automarken lassen sich auf Anhieb erkennen, und typisch deutsche Verkehrsschilder sorgen dafür, daß man sich auf den Straßen und Autobahnen sofort heimisch fühlt. Ein wenig Kritik muß sich Davilex aber leider dennoch gefallen lassen: Selbst unter besten Hardware-Voraussetzungen bewegt sich der eigene Wagen nur schleppend und in kleinen Schüben vorwärts, es entsteht der Eindruck, daß sich die getunten Boliden langsam vorankämpfen müssen. Dieses ärgerliche Ruckeln ist jedoch nur bei den drei vorhandenen Außenansichten zu verzeichnen, befindet man sich in der Cockpit-Perspektive, so läuft *Autobahn Raser* absolut flüssig – eine 3D-Grafikkarte natürlich vorausgesetzt.

Oliver Menne ■

IM VERGLEICH

Have a N.I.C.E. Day [1]	84%
Test Drive 4	73%
Need for Speed 2 SE	60%
Autobahn Raser	60%
GT Racing 97	47%

Autobahn Raser muß sich – trotz guter Ansätze – mit einem Platz im Mittelfeld zufriedengeben. Obwohl gegenüber *Need for Speed 2 SE* einige gravierende Mängel im Gameplay auftreten, macht es dennoch sehr viel Spaß, durch bekannte Städte bzw. über berüchtigte deutsche Autobahnen zu donnern. Mit ein bißchen mehr Liebe zum Detail wäre durchaus eine bessere Wertung möglich gewesen.

[1] Abgewertet, Test in Ausgabe 2/97

STATEMENT



Davilex hat es leider versäumt, das gesamte Potential aus einer phantastischen Spielidee herauszuholen. Wo sind die kaltblütigen Lastwagenfahrer, die ohne mit der Wimper zu zucken auf die linke Spur ziehen? Wo ist der Stau, den ich morgens nur zu gerne über die Standspur umgehen würde? Diese Dinge des alltäglichen Lebens hätten *Autobahn Raser* sicher gutgetan – und man hätte über einige gravierende Mängel im Gameplay hinwegsehen können. In dieser Form macht das Spiel aber nur kurzfristig Spaß, auf Dauer wiederholen sich die Szenen einfach zu häufig.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	-
AMD K5	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 86 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Rennspiel

Grafik	52%
Sound	50%
Handling	80%
Multiplayer	- %
Spielspaß	60%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Davilex
Preis	ca. DM 70,-

SPIELEWERKZEUG: JOYSTICKS UND LENKRÄDER

May the force be with you: Das R4 Wheel hat wahlweise FF-Effekte.

Mit dem Aluminium-Schalthebel wird das Gängewechseln zum Kinderspiel. Alternativ sind aber auch Wippschalter im F1-Stil am Lenker.

Saitek R4 Force Feedback Wheel

Das komfortable Haltesystem rastet durch einmaliges Betätigen ein. Dadurch wird der auf dem Schreibtisch benötigte Platz erfreulich kleingehalten.

Die Pedale haben unterschiedliche Widerstände – ganz wie im richtigen Fahrerleben.

Neue Controller von Saitek

Saitek wird auf der Ende Mai stattfindenden E3 in Atlanta einige revolutionäre Controller vorstellen. Neben dem **Cyborg Pad** (Preview in PCG 6/98) erblickt unter anderem der Cyborg 3D Digital das Licht der Joystickwelt. Das herausragende Feature des mit digitaler Präzision arbeitenden Sticks ist sicherlich seine vollendete Ergonomie. Hobby-Schrauber haben die einzigartige Möglichkeit, den Cyborg an jede Handgröße sowie für Links- und Rechtshänder umzubauen. Außerdem wird das R4 Wheel mit und ohne Force Feedback seine Spiele-Feuertaufe bestehen. Das schnittige Design verspricht einen ernsthaften Konkurrenten zum Microsoft-Lenker und wird voraussichtlich für 249,- bzw. 399,- Mark an den Start gehen. Im Softwarebereich verspricht Saitek eine komfortable Programmierungs-Möglichkeit sowie Konfigurations-Files für Top-Spiele.
Info: Saitek, 089-54612710 (www.saitek.de)

Logitech Wingman Force



Der FF-Stick von Logitech wird der Microsoft-Referenz ernsthaft Konkurrenz machen.

Auch **Logitech** springt auf den Force Feedback-Zug und wird in absehbarer Zeit den **Wingman Force** veröffentlichen. Obwohl der Stick auf der FF-Schnittstelle von i-force basiert, wird er auch zu DirectX-Spielen (genauer: DirectInput) kompatibel sein. Ein breiter Joystick-Unterbau sorgt dabei für die notwendige Standsicherheit, während gummierte Knöpfe sowie eine handliche Knüppelform den Ergonomieaspekt abdecken. Insgesamt orientiert sich das Design am Wingman Warrior (PCG 2/98), wobei voraussichtlich keine Z-Achse integriert wird. Mit Spannung darf man die Programmier-Software erwarten, mit deren Hilfe man FF-Effekte von i-force-Controllern beliebig einstellen kann.
Info: Force 1(www.force-1.com)

Logic 3 PC Trident Pad



Die Konsolen-Flattermänner halten im PC-Bereich Einzug. Nach dem T-Leader 3D von Guillemot (siehe PCG 6/98) kommt nun auch **Logic 3** mit dem **Trident Pad** auf den Multifunktions-Geschmack. Im Digital-Modus arbeitet das Spielewerkzeug als normales 4-Tasten-Gamepad, in der Analog- bzw. Thrustmaster-/CH-Einstellung wird der analoge Mini-Stick zur Steuerung aktiviert. Gerade im CH Flightstick Pro-Betrieb ergibt sich der Funktions-Overkill: Neben 4 Feuertasten können sich Finger-Artisten an Coolie-Hat, Throttle und Ruder betätigen (selbstverständlich ohne echtes Analog-Gefühl). Für knapp 70,- Mark können Sie den Batman-Knüppel an den heimischen Schreibtisch verbannen.
Info: Z&Z Top Soft, 0041-417402116 (www.zugernet.ch/topsoft/home.htm)

Batman hätte mit dem Trident Pad von Logic 3 seine wahre Spielfreude.

Gravis Xterminator



Auch **Gravis** nutzt die E3 als Plattform, um der Öffentlichkeit neue Controller vorzustellen. Eines der interessantesten Produkte ist dabei der **Xterminator**, der schon im Juni erscheinen soll. Das Drückeberger-Pad vereint ein digitales Steuerkreuz sowie einen analogen Bewegungsmelder. Die ergonomisch angeordneten Funktionstasten sind geschmeidig geformt und werden von einem Throttle-Schieber flankiert.
Info: Gravis (www.gravis.com)

Der Gravis Xterminator ist durch seine hohe Funktionalität für viele Spielegenres gleichermaßen nützlich.

SC&T Ultimate Per4mer FF Wheel

Der Lenkrad-Schrauber **SC&T** ist eine noch unbekannte Größe auf dem deutschen Markt. Pearl will diesen Mißstand beheben und bietet deshalb das **Per4mer FF Wheel** für kräftige 549,- Mark an. Das Lenkrad basiert auf dem i-force Protokoll der Firma Immersion, ist aber auch zu DirectX kompatibel. Während die schwergewichtigen Fußwerkzeuge FF-Artisten sicher durch die Rüttel-Fahrbahnen leiten, verfügt die eigentliche Steuereinheit über bis zu 15 Funktionsknöpfe für actionorientierte Rennspiele.
Info: Pearl, 0180-55582 (www.pearl.de)



Nun auch mit FF: das Ultimate Per4mer Wheel von SC&T.

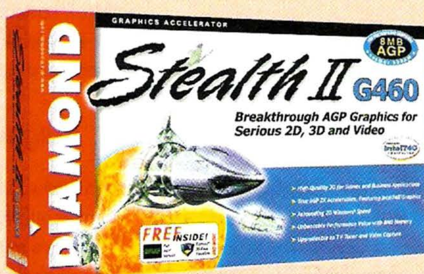
ANSICHTSSACHE: GRAFIKKARTEN UND MONITORE

Neue Riva 128-Treiber

Besitzer einer Grafikkarte mit **Riva-128**-Chipsatz können aufatmen. Vorbei sind die Zeiten, in denen OpenGL-Spiele nur mittels Beta-Software zum Start überredet werden konnten. NVidia hat es endlich geschafft, einen **endgültigen Referenz-Treiber** mit vollem OpenGL-Support (ICD) zu veröffentlichen (**siehe Heft-CD unter Hardware**). Auf der Basis dieses Releases werden die Hersteller von Riva-Karten in den nächsten Wochen ihre eigenen Treiber nachschieben – Diamond macht hier den Anfang (**siehe Heft-CD**). Solange Ihr Platinen-Produzent noch keine neue Software anbietet, können Sie auf den Referenz-Treiber zurückgreifen. Neben der OpenGL-Unterstützung offeriert dieser zahlreiche Direct3D-Tuning-Möglichkeiten, die direkte Auswirkungen auf die Spiele-Performance haben.
Info: www.rivarave.com

Grafisches von Diamond

Wie im Vorfeld erwartet, senkt Diamond die Preise für die **Monster 3D** (Chip: Voodoo Graphics) sowie die **Viper V330** (Chip: Riva 128). Während die Add-on-Karte nun für einen empfohlenen Verkaufspreis von 250,- Mark den Besitzer wechselt, liegt die Riva-Karte bei 279,- Mark. In der Grafik-Pipeline befinden sich die **12 MB-Version der Monster 3D II (X200)** sowie die auf dem Intel740 aufbauende **Stealth II G460**. Die Voodoo²-Grafikplatine geht dabei mit 649,- Mark (ohne Spiele) bzw. 699,- Mark (mit Bundle) über den Ladentisch. Käufer des Spielepaketes werden mit den Vollversionen von *Monster Truck Madness 2*, *BattleZone* sowie *Incoming* (Version mit größeren Texturen) belohnt. Das neue Stealth-Board verfügt wie die Konkurrenz über 8 MB SDRAM, einen 203 MHz RAMDAC sowie die maximale AGP 2X-Funktionalität – eine Version mit TV-Ausgang ist momentan nicht geplant. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 259,- Mark.
Info: Diamond, 08151-266-330 (www.diamondmm.com)



Neben den in dieser Ausgabe getesteten i740-Boards wird es bald auch eine Variante von Diamond geben.

FACTS: S3 SAVAGE 3D



S3 will es noch einmal im Highspeed-Markt wissen. Der brandheiße Ravage 3D-Grafikchip erweist sich auf dem Papier als ernsthafter Kombikarten-Konkurrent zu den übrigen Prozessoren von Matrox, PowerVR, 3Dfx oder nVidia. Besonders hervorhebenswert sind die Vielzahl an 3D-Features, das Echtfarben-Rendering sowie die durch spezielle Kompressions-Methoden hohe AGP-Performance.



- **Chiptyp:** Kombinierter 2D/3D-Chipsatz
- **Bautyp:** AGP ja, PCI fraglich
- **AGP-Modi:** 2X–Modus mit DIME, Sideband Addressing
- **Interne Datenbusbreite:** 2x64 Bit Dualbus
- **RAMDAC:** 250 MHz
- **Grafik-RAM:** 2, 4 oder 8 SDRAM
- **3D-Architektur:** Fließkomma-Setup, 32 Bit Farbtiefe, 24 Bit Z-Buffer
- **3D-Features:** Bump Mapping, Texturenkompression, Anisotropisches Filtering
- **Pixelfüllrate (Theorie):** 125 Millionen Pixel pro Sekunde
- **Polygondurchsatz (Theorie):** 5 Mil. Polygone pro Sekunde
- **Sonstiges:** MPEG-2, OpenGL ICD
- **Verfügbarkeit:** Herbst
- **Info:** S3 (www.s3.com/savage3d/index.htm)

MUSIK-BOX: SOUNDKARTEN UND LAUTSPRECHER

Anubis Typhoon Gold Digital Audio PCI

Neben TerraTec bietet nun auch **Anubis** ein **PCI-Soundboard** auf Basis des **Aureal Vortex-Chips** an. Die kleingehaltene Platine überzeugt durch die Kompatibilität zu den neuesten Standards wie DirectSound (3D) oder Aureal 3D. Echte Raumklänge werden im Vergleich zur in dieser Ausgabe getesteten EasyLite Digital Audio PCI jedoch verweigert, da die A3D-Schnittstelle nur mit einem Lautsprecher-Paar zusammenarbeitet. Weitere Prunkstücke sind die MIDI-Leistungen unter Win95, die MS SideWinder-Unterstützung sowie die DOS-Kompatibilität (SB Pro für Effekte, FM für MIDI-Musik). Kleiner Wermutstropfen für schwachbrüstige PC-Besitzer: Erst ab einem Pentium 200 MMX kommt das Board richtig zur klanglichen Entfaltung.
Info: Anubis, 06897-9088-25 (www.typhoon.co.uk)

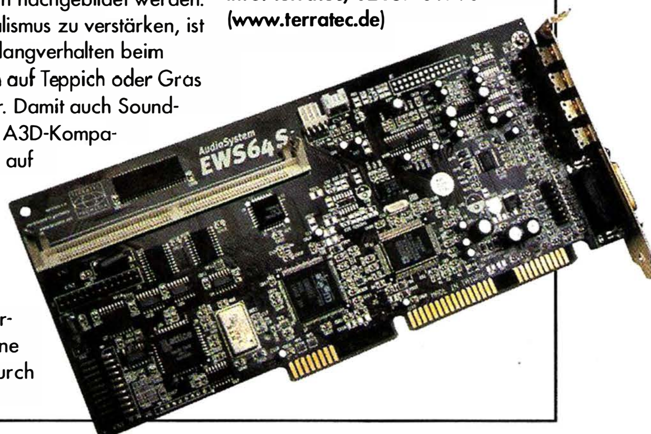


Neue Aureal 3D-Version

Die Firma **Aureal** wird ab Mai eine neue Version ihrer Sound-Programmierschnittstelle A3D veröffentlichen. **A3D Version 2.0** wird dabei mehrere Verbesserungen gegenüber der aktuellen Plattform aufweisen, die unter anderem bei *Jedi Knight* (LucasArts) oder *Star Fleet Academy* (Interplay) zum spielerischen Einsatz kommt. So werden Spiele mit A3D 2.0-Unterstützung durch Sounds aufgemöbelt, deren Reflexionen an Wänden oder Dungeon-Mauern nachgebildet werden. Um den Realismus zu verstärken, ist sogar das Klangverhalten beim Marschieren auf Teppich oder Gras berechenbar. Damit auch Soundkarten ohne A3D-Kompatibilität nicht auf solche Effekte verzichten müssen, wird die neue API-Version auch eine Emulation durch den Einsatz der Rechner-CPU beinhalten.
Info: Aureal (www.aureal.com)

Info TerraTec EWS 64S

In der Ausgabe 5/98 ist uns ein kleiner Fehler bezüglich der spielernahen Soundkarte **EWS 64S** von **TerraTec** unterlaufen. Anstatt der richtigen Telefonnummer wurde im Text leider eine falsche angegeben. Das TerraTec-Service-Telefon mit Echtheitszertifkat finden Sie nachstehend.
Info: TerraTec, 02157-81790 (www.terratec.de)



Controller-Preview: Microsoft Freestyle Pro und Force Feedback Wheel

Alles im Griff

Noch vor der anstehenden E3-Spielemesse in Atlanta beehrte uns Microsoft mit einem kleinen Controller-Hausbesuch. Im Handgepäck hatten die Besucher zwei Spielewerkzeuge, die spätestens ab Oktober den Eingabegeräte-Markt bereichern werden.

FREESTYLE PRO



Momentan herrscht reichlich Aufbruchstimmung im Controller-Land. Neben den zahlreichen optischen Leckerbissen, die von Saitek, Gravis oder Thrustmaster im News-Teil kredenzt wurden, konnten wir uns vorab schon von der praktischen Spielbarkeit der jüngsten Sprößlinge der SideWinder-Familie überzeugen.

Spiel im freien Stil

Die Wünschelrute mit dem Codenamen „Tilt" ist auf den ersten Blick designtechnisch kompatibel zum SideWinder Gamepad. Bei genauem Hinsehen zeigt sich aber, daß das Freestyle-Gerät im Hinblick auf die Funktionalität einem Precision Pro in nichts nachsteht. Bei voller Aktivierung stehen immerhin 16 Funktionstasten, ein Throttle-Rädchen, eine analoge Steuerung sowie ein digitales 8-Wege-Daumenpad gleichzeitig zur Verfügung. Das Freestyle verfügt dabei über ausgeprägte Haltegriffe und lockerleicht zu bedienende Schnellfeuer-Abzugstasten für den spielerischen Zeigefinger. Das eigentliche Sahnehäubchen ist jedoch die revolutionäre Bewegungsfreiheit. Anstatt einen Knüppel zu verwenden, wird der ganze Drückeberger an sich zur analogen Steuerung eingesetzt. Bewegt man die Rute nach oben oder unten, steuert Ihr Flieger in *Incoming* ebenfalls diese Richtungen an – in der Horizontalen sorgen Bewegungen nach links oder rechts für entsprechende Flugmanöver. Da parallel das digitale Daumenpad als Coolie-Hat zum Drehen und Auf- oder Absteigen eingesetzt werden kann, meistert das Freestyle die Steuerknüppel-Prüfung ohne Probleme. Weitere Einsatzgebiete sind Fun-Rennspiele wie *Redline Racer* oder *Need for Speed 2*.



Vielschichtige Spiele wie BattleZone oder Urban Assault werden die Entwicklung von multifunktionalen Spiele-Controllern vorantreiben.
Brett Schnepf, Technical Evangelist Microsoft

Wünschelruten-Technik

Andererseits kann man das Freistil-Feature auch einfach abschalten und den Drückeberger als bewährtes Pad für Sport- oder Prügelspiel-Einlagen verwenden. Obwohl das Freestyle (wie das FF-Lenkrad) natürlich auf die USB-Schnittstelle setzt, kann es mittels Adapters aber jederzeit an einen Soundblaster-kompatiblen MIDI-/Gameport angeschlossen werden. Das Spielewerkzeug wird mit *Motocross Madness* (einem Biker-Spiel von Microsoft) ab Oktober für ca. 150,- Mark im Handel erhältlich sein. Angesichts der im Gegensatz zu Infrarot-Spielegeräten problemlosen Freistil-Technik darf man von einem echten Controller-Knaller ausgehen.

Kraftsport

Während Newsmeldungen über den Freestyle Pro schon seit einigen Wochen im Internet herumgeistern, war das Force Feedback-Lenkrad von Microsoft bisher noch ein wohlgehütetes Controller-Geheimnis. Wie schon der FF Pro nutzt das Lenksystem die DirectInput-Schnittstelle des DirectX-Paketes und baut auf die gleichen Effekte wie der Kollege aus der Joystick-Abteilung. Im Gegensatz zu den sonst recht voluminös geratenen Design-Monstern nimmt sich das Wheel eigentlich recht schmächtig aus. Das hat natürlich einen Grund: Microsoft will den sonst üblichen Platzbedarf am Schreibtisch reduzieren, ohne dabei Zugeständnisse bei der Standsicherheit zu machen. Den Klemm-Mechanismus muß man dabei als genial bezeichnen, da er mit lediglich einer Handbewegung felsenfest ausgeführt wird. Auch die Pedale machen einen stabilen Eindruck, obwohl sie nur aus Hartplastik geschnitzt wurden. Das Force Feedback Wheel sollte rechtzeitig zum Fest auf dem Gabentisch bereitstehen und wird zusammen mit *Cart Precision Racing* sowie *Monster Truck Madness 2* ca. 370,- Mark kosten. Letzteres macht mit FF-Rütteleinlagen verständlicherweise erst richtig Spielelaune.

Programmier-Komfort

Ab Ende Juni gibt Microsoft den Startschuß für die Game Device Software mit Versionsnummer 3. Die wichtigsten Neuerungen betreffen die Integration des Freestyle Pro und (in einem späteren Schritt) des FF-Lenkrades sowie erweiterte Programmier-Funktionen. So wird es zukünftig kein Problem mehr darstellen, den 8-Wege-Schalter komplett mit einzelnen Funktionen zu belegen. Außerdem lassen sich nützliche Einstellungen wie Sensitivität und (Pedal)-Bewegungsspielraum der neuen Side-Winder-Produkte in mehreren Abstufungen regulieren.

Thilo Bayer ■

FF RACING WHEEL



Preview: Windows 98 und DirectX 6

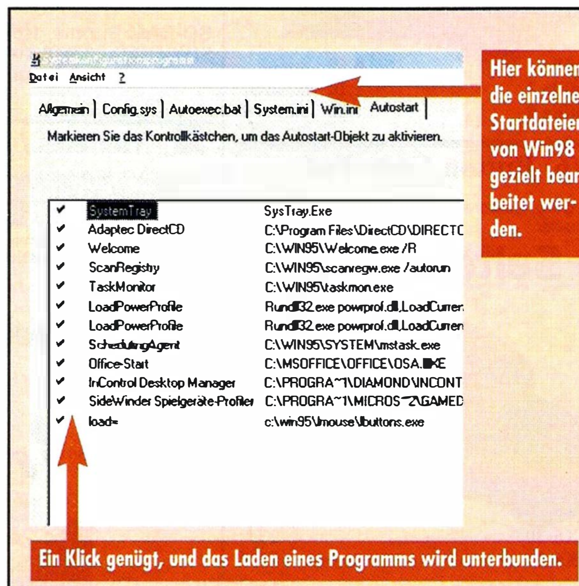
Micro-Software

Langsam, aber sicher rücken die Veröffentlichungstermine von Win98 und DirectX 6 näher. Anhand einer deutschen Vorabversion des neuen Betriebssystems klickten wir uns deshalb durch die bunte Fensterwelt und werteten die Informationen zum Thema DirectX aus.

Obwohl sich Microsoft wegen der betriebssystemseitigen Integration des Internet Explorers immer noch mit der US-amerikanischen Justiz auseinandersetzen muß, steht dem für Juni/ Juli anvisierten Veröffentlichungstermin von Windows 98 wohl nichts im Wege. Grund genug, sich den aktuellen deutschsprachigen Release-Kandidaten zu installieren und ihn nach Spieler-relevanten Features abzuklopfen.

Der Fenster-Kandidat

Um es der neuen Benutzeroberfläche nicht zu leicht zu machen, verwendeten wir einen Testrechner mit SCSI-Geräten sowie Grafikkarten der Marke Riva 128 und Voodoo Graphics. Schon die Vorabversion installierte diese Komponenten ohne Nachfragen nach Treiber-CDs – angesichts der veralteten Treiber-Datenbank von Win95 ein erfreulicher Umstand. Ein Blick in den Hardware-Katalog der Installations-CD läßt auf eine breite Basis für Installationsfreuden in der finalen Version hoffen. Die Datenbank ist jedenfalls gerade in der Kategorie „Audio-, Video- und Game-Controller" voll auf USB ausgerichtet (siehe Extrakasten Treib(er)haus). Neben USB-Lautsprechern von diversen Firmen sind auch einige Spielecontroller integriert, die mit der neuen Schnittstelle arbeiten. Dank des Advanced Plug&Play müssen solche Hardware-Komponenten lediglich eingestöpselt werden, um schon nach wenigen Sekunden einsatzbereit zu sein. So tragen sich USB-Joysticks direkt in das Controller-Setup ein, wodurch das lästige manuelle Einbinden entfällt.



Hier können die einzelnen Startdateien von Win98 gezielt bearbeitet werden.

Ein Klick genügt, und das Laden eines Programms wird unterbunden.

Vorteile im Detail

Die eigentlichen Stärken von Win98 offenbaren sich, wenn der Anwender technische Neuerungen wie AGP oder DVD erleben will. Wer es einmal geschafft hat, die volle AGP-Funktionalität unter Win95 zu aktivieren, wird dankbar sein, daß diese Zaubertricks vorerst der Vergangenheit angehören. Da alle softwareseitigen Bestandteile auf der Win98-CD enthalten sind, braucht sich der Spieler keine Sorgen machen, ob die AGP-Karte auch wirklich alle Möglichkeiten ausschöpft. Um Filmchen nach dem DVD-Video-Standard abspielen zu können, bietet das Betriebssystem darüber hinaus einen einfach gestrickten Player an. Weitere erfreuliche Kleinigkeiten sind die Integration des MS-Plus-Paketes sowie die Möglichkeit, die Taskleiste völlig frei mit Programm-Verknüpfungen zu bepflastern. Weniger angenehm ist die Tatsache, daß Kontrollmenüs von Grafikkarten nicht mehr direkt in den Eigenschaften der Anzeige erscheinen, sondern eine Ebene tiefer in die erweiterten Einstellungen verbannt wurden.

Ohne DirectX geht nix

Zusammen mit Win98 wird auch DirectX in der Version 5.2 ausgeliefert, das es mittlerweile auch als separate Installationsversion gibt (siehe Heft-CD). Grundlegende Veränderungen gegenüber der bisher erhältlichen Version sind hauptsächlich in den integrierten Grafik- und Soundkarten-Treibern zu sehen. Damit dürften auch viele ältere Soundkarten-Chipsätze in der Lage sein, Spiele mit DirectSound hardwaremäßig zu beschleunigen. Außerdem beinhaltet DirectX 5.2 die neueste Version von DirectPlay, das für den reibungslosen Ablauf von Multiplayer-Sessions zuständig ist.

DirectX-Zukunft

Schon im Juli will Microsoft eine neue DirectX-Version veröffentlichen. Mit DirectX 6 sind vor allem erweiterte Direct3D-Möglichkeiten zu erwarten, die dann von den Spieleprogrammierern zum Verschönern ihrer Lieblinge verwendet werden können (siehe Extrakasten). Außerdem wird die Musik-Schnittstelle DirectMusic aufpoliert, die nun mit Downloadable Sounds (DLS), einem Software-Synthesizer und einem verbesserten MIDI-Sequenzer-Programm aufwarten kann.

Thilo Bayer ■

TREIB(ER)HAUS

Win98 wird vor allem eine zeitgemäße Hardware-Datenbank mitliefern, um die Einbindung der Komponenten zu vereinfachen. Folgende spielenahe Komponenten-Kandidaten werden auf jeden Fall betriebssystemseitig unterstützt.

• Grafikkarten-Chips:
ATI Rage Pro
Riva 128 (Asus, Diamond, STB)
Matrox MGA (Mystique, Millennium II)
Voodoo Graphics (Diamond, Orchid, miro)
PowerVR PCX2 (VideoLogic)

• Soundkarten:
Aureal Vortex PCI
Creative Labs AWE 32/64
Crystal Chipsätze
Diamond Monster Sound
Ensoniq AudioPCI
ESS Maestro
S3 SonicVibes PCI

• Controller:
Genius USB-Sticks
Logitech
SideWinder
Thrustmaster

DIRECTX 6

Da schon bald Grafik-Chipsätze mit neuen 3D-Features erscheinen, wird es höchste Zeit, daß Direct3D diese auch unterstützt. Folgende 3D-Erweiterungen werden mit DirectX 6 eingeführt.

• Multi Texturing:
In einem Renderzyklus werden mehrere Texturen gleichzeitig auf ein Polygon geklebt. Auf diese Weise lassen sich realistisch erscheinende Wände mit Transparenzeffekten erzeugen.

• Texturenkompression:
Damit der Datenaufwand beim Transport von Texturen minimiert werden kann, erlaubt Direct3D nun die Verwendung von Kompressionsprogrammen. Hierzu lizenzierte Microsoft die entsprechende Technik von S3.

• Bump Mapping:
Um die Darstellung von Oberflächen mit sichtbaren Strukturen zu ermöglichen, wird Direct3D nun auch Bump Mapping-Techniken unterstützen. Auf diese Weise können die flach wirkenden Landschaften in Spielen wesentlich realistischer gestaltet werden.

Im Test: Kombi-Grafikkarten mit Riva 128- und Rendition V2200-Chipsatz

Grafik-Geschosse

Kurz nach unserem CeBIT-Special trudelten schon die ersten Testkandidaten ein. Aus der Voodoo²-Abteilung präsentierten sich Karten von Guillemot und Anubis als Benchmark-Opfer. Außerdem nahmen wir die Maxi Graphics 128, die 3D Fire AGP 5000 und die V-Raptor 3D ins Testvisier.

GENOA V-RAPTOR 3D


Die V-Raptor hat hardwareseitig Videofunktionen integriert.

Der Grafik-Chip überzeugt durch die gute Bildqualität.

Genoa wendet sich nach dem Virge-Chipsatz nun dem Rendition V2200 zu. Die uns vorliegende Platine verfügt über 8 MB SGRAM, Videoein- und -ausgänge und gehorcht dem AGP 1X-Modus. Damit verfügt sie zwar über eine größere Datenbandbreite als die PCI-Kollegen, kann jedoch keine Texturen im Hauptspeicher ablegen. Wie die übrigen Verité-Kandidaten überzeugt die V-Raptor vor allem durch ihre hervorragende Bildqualität. Immerhin steht mit trilinearem Textur-Filtering ein Feature auf der Grafikmatte, das bisher nur vom Voodoo²-Chipsatz beherrscht wird. In einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch verfällt die Platine aber nicht. Die Ergebnisse mit unseren Spiele-Benchmarks ordnen das Beschleuniger-Reptil leicht unterhalb vom Riva 128 und der direkten Konkurrenz Hercules Thriller 3D ein, die ihren Chip mit 62,5 statt mit 50 MHz taktet. Außerdem haben die Echtfarben-Grafikmodi im 2D-Bereich schon bei 1.280x1.024 ihr Maximum erreicht.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

GUILLEMOT MAXI GRAPHICS 128


Ein Passiv-Kühler verhindert den Prozessor-Sonnenbrand.

Der Riva 128-Chip kann leider nur 4 MB Speicher ansprechen.

Guillemot unterstreicht seine selbstauferlegte Verpflichtung gegenüber Spielernaturen durch die Veröffentlichung der Maxi Graphics 128. Wie die Namensgebung schon andeutet, basiert die Kombiplatine auf dem bekannten Riva128-Chipsatz der Firma nVidia und fällt mit 199,- Mark Anschaffungskosten geldbeutelschonend aus. Der niedrige Preis ist unter anderem auf den fehlenden TV-Ausgang zurückzuführen – außerdem liegen der Karte keine Spiele-Vollversionen bei. Ansonsten steht das Beschleunigerbrett den Leistungen der Riva-Konkurrenten in nichts nach: Für den ersten Treiber-Release sind die Benchmark-Ergebnisse erfreulich gut ausgefallen. Das eigentliche Schmankerl der Graphics 128 ist jedoch die beigepackte Bedienungs-Software. Hier kann der Grafik-Jongleur nach Lust und Laune an Monitor- oder Auflösungs-Settings, Gamma-Korrekturen und sogar mit einem weitreichenden Tuning-Utility rumhantieren.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

TEKRAM 3D FIRE AGP 5000


Die AGP 5000 wird optional auch mit TV-Ausgang angeboten.

Dank neuer Treiber emuliert der Chip weitere 3D-Features.

Der Mainboard-Bauer Tekram begibt sich mit einem echten Preisbrecher in die Grafikkarten-Arena. Die AGP 5000 wird dabei durch den Riva 128-Prozessor angetrieben und geht für den absoluten Knallerpreis von 200,- Mark über den Ladentisch. Eine generöse Ausstattungsabteilung sucht man natürlich vergeblich: Neben dem Board befinden sich nur noch eine einfache Treiber-CD sowie ein mageres Handbuch im Beschleuniger-Karton. Auch die Hardware-Ausstattung kocht auf Sparflamme: Weder Video-Funktionen noch TV-Out sind auf der vorliegenden Platine integriert. Dafür darf sich der preisbewußte Spieler auf einen Riva-Renner freuen, der sowohl in der 2D- als auch in der 3D-Performance im HiColor-Modus (16 Bit Farbtiefe) überzeugen kann. Der neueste Referenztreiber von nVidia emuliert sogar Anti-Aliasing oder Fog Table, was jedoch meßbar zu Lasten der 3D-Geschwindigkeit geht.

Ausstattung	befriedigend
Hardware-Features	sehr gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

TEST-PHILOSOPHIE

Die Kombi- und Zusatzkarten in unserem Vergleichstest müssen sich in drei Kategorien bewähren. Die **Ausstattung** berücksichtigt die Großzügigkeit der RAM-Bestückung, den RAMDAC, die Software, die Qualität des Handbuchs sowie die Garantiezeiten – bei den 3Dfx-Zusatz-Boards ist die Qualität des Pass-Through-Kabels von Bedeutung. Im Bereich **Hardware-Features** sind Aspekte wie Ergonomie, 3D-Fähigkeiten, die Einfachheit der Installation sowie die Unterstützung durch Spiele relevant. Die ermittelten **Performance**-Ergebnisse bilden die letzte Kategorie. Unser Testrechner ist dabei ein **Intel Pentium 233 MHz**-Rechner mit einem VIA AGP-Motherboard und 64 MB SDRAM.

TECHNIK-ABC

Anti-Aliasing: Glättung von Kanten, um pixelige Konturen zu verhindern ▮ **Bilineare Filterung:** Farbliche Abstimmung von Texturelementen ▮ **Bump Mapping:** Darstellung realistischer Oberflächen ▮ **Direct3D:** 3D-Schnittstelle des DX-Paketes ▮ **Glide:** 3D-Schnittstelle von 3Dfx ▮ **MIP-Mapping:** Verwenden unterschiedlich aufgelöster Texturen ▮ **Multi-Texturing:** Mehrere Texturen werden gleichzeitig auf ein 3D-Objekt gezeichnet ▮ **OpenGL:** Schnittstelle für die Arbeit mit 3D-Objekten ▮ **RAMDAC:** Baustein, der digitale Bildwerte in analoge Daten umwandelt ▮ **Trilineare Filterung:** Kombination von bil. Filtern mit MIP-Mapping ▮ **Triple Buffering:** Die Karte legt drei Bilder gleichzeitig in den Speicher ab.

ADD-ON-KARTEN MIT VOODOO²

ANUBIS TYPHOON 3D MAX II

Auf beiden Platinenseiten sind RAM-Module untergebracht.

Anubis orientiert sich stark am Referenz-Design von 3Dfx.

Anubis stellte uns eine Referenzplatine zur Verfügung, die schon ab Mitte Mai schön verpackt in den Hardwareläden bereitsteht. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 549,- Mark (449,- Mark für 8 MB) und zwei Jahren Garantie stellt das Hexenboard eine zarte Versuchung dar. Im Kampf mit den Spielebenchmarks läßt sich die 3D Max II dabei keinesfalls unterkriegen. Dank der neuesten Referenztreiber kann das Anubis-Geschoß locker mit der Zauber-Konkurrenz mithalten. Wenn überhaupt gemäkelt werden kann, dann betrifft dies die Ausstattung. So ist das mitgelieferte Loop-Through-Kabel zwar angenehm lang ausgefallen, sorgt in höheren Auflösungen aber leider für unschöne Muster im 2D-Bereich – notfalls sollte man dieses beim Händler umtauschen. Fazit: Wer auf den Preis schielt und kein Spielebundle braucht, kann bei diesem V²-Renner herzhaft zugreifen.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	sehr gut
Gesamturteil	**sehr gut**

GUILLEMOT MAXI GAMER 3D²

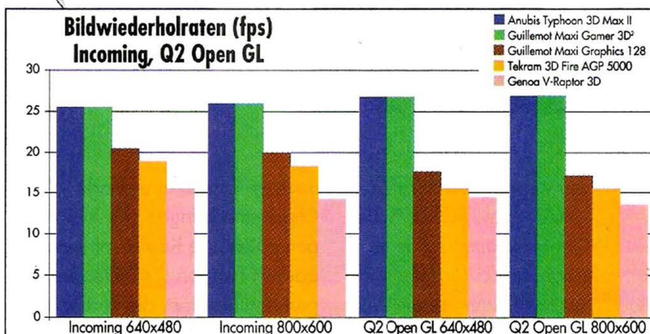
Hier zeigt sich die Verbindungsstelle für den SLI-Modus.

Der Voodoo²-Chip steht für hervorragende 3D-Leistung.

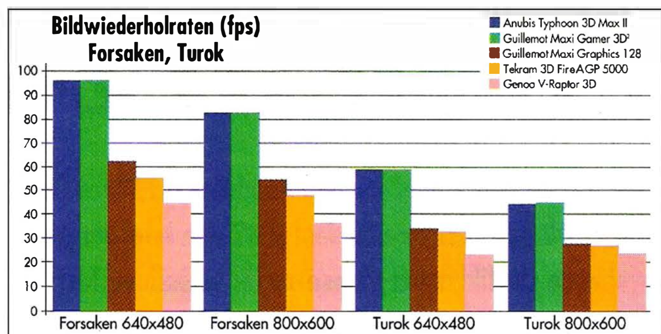
AWARD PC Games Disc & Mag

Noch bevor Guillemot die AGP-Welt auf Pentium II-Systemen mit einer i740-Karte unsicher machen will, hat sich die Verkaufsversion der 12 MB Voodoo²-Karte im Testlabor angemeldet. Preislich gesehen befindet sich das zauberhafte Add-on-Board in den Regionen der Konkurrenz; so liegt die 12 MB-Variante bei 599,- Mark (ohne Spiele) bzw. 629,- Mark (mit *Incoming OEM* und *F1 Racing Simulation*). Die 8 MB dimensionierten Platinen werden hingegen für 499,- bzw. 529,- Mark in ausgewählten Hexenhäusern zu kaufen sein. Da sich Guillemot stark am Referenz-Design von 3Dfx orientiert hat, liegen die Performancewerte gleichauf mit dem Anubis-Board. Auch die schon getesteten 12 MB V²-Bretter arbeiten nicht in anderen Geschwindigkeits-Sphären, so daß dieses Unterscheidungskriterium nicht zum Tragen kommt. Im Gegensatz zur 3D Max II überzeugt jedoch die Ausstattungs-Abteilung. So ist das Durchschleifkabel von besserer Qualität, außerdem liegt der Karte ein SLI-Kabel bei. Wie schon miroMEDIA und Creative Labs zuvor erhält die Karte hierfür einen PC Games-Award.

Ausstattung	sehr gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	sehr gut
Gesamturteil	**sehr gut**



Hier zeigt sich kein Geschwindigkeits-Unterschied zwischen den Hexen-Beschleunigern. Bei 800x600 ist darüber hinaus kein Performance-Einbruch auf unserem Pentium MMX-Testsystem meßbar.



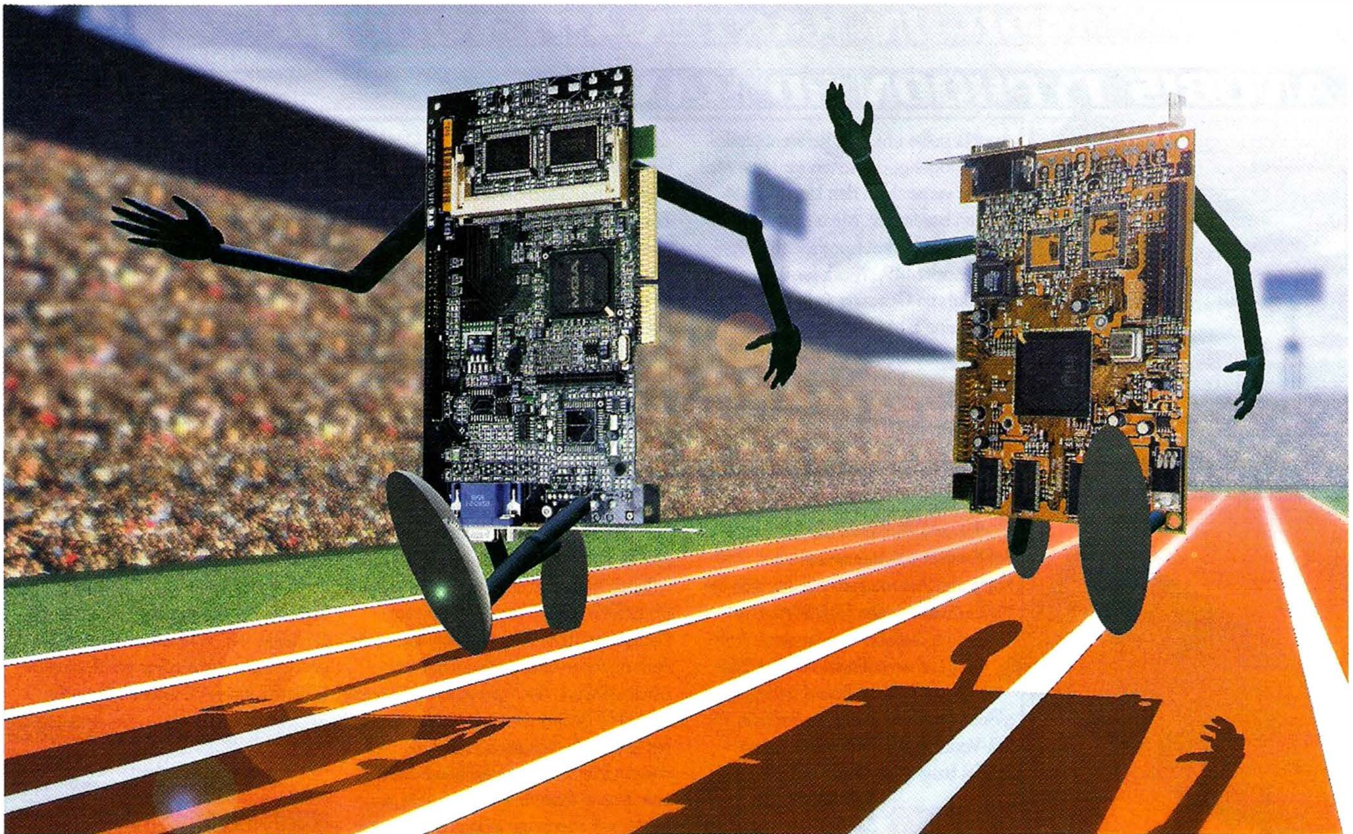
Auch hier gehen die beiden Voodoo²-Konkurrenten gleichauf über die Ziellinie. Die Kombi-Konkurrenz schlägt sich zwar wacker, vermag aber nicht an die Leistungen der Add-on-Kollegen heranzukommen.

Hersteller	Genoa	Guillemot	Tekram Anubis	Guillemot	Guillemot
Modell	V-Raptor 3D	Maxi Gr. 128	3DF AGP5000	Typh. 3D Max II	Maxi Gam. 3D²
Info-Telefon	02104-39877	0211-338000	02102-3028-00	06897-908825	0211-33800-0
Preis (lt. Hersteller)	DM 289,-/369,-	DM 199,-	DM 199,-	DM 549,-	DM 599,-
Ausstattung					
Grafik-Chip	Rendition V2200	nVidio Riva 128	nVidia Riva 128	Voodoo²	Voodoo²
Bauform	PCI/AGP	PCI	AGP	PCI	PCI
RAM	4/8 MB SGRAM	4 MB SGRAM	4 MB SGRAM	12 MB EDO	12 MB EDO
RAMDAC-Takt	230 MHz	230 MHz	230 MHz	135 MHz	135 MHz
3D-APIs	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OGL	D3D, Glide, OGL
Treiber-Version	V. 1.0	V.4.10.01.0111	4.10.01.0206	4.10.01.0015	4.10.01.0015
Garantiezeit	2 Jahre	2 Jahre	18 Monate	2 Jahre	2 Jahre
2D (Echtfarben)	1.280x1.024	1.280x1.024	1.152x864	–	–
3D-Features					
Trilineares Filtering	ja	nein	nein	ja	ja
Anti-Aliasing	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft	ja	ja
Bump Mapping	nein	nein	nein	ja	ja
Multi-Texturing	nein	nein	nein	ja	ja
Triple Buffering	nein	nein	nein	ja	ja
3D Jedi Knight	800x600, 16 Bit	960x720, 16 Bit	960x720, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit



FAZIT

Die vorgestellten Kombi-Modelle stellen teilweise **preisgünstige Grafik-Varianten** dar, die durchaus **respektable Ergebnisse** erzielen. Vor allem die Riva-Karten stellen immer noch interessante Alternativen zu Add-on-Karten dar. Angesichts des niedrigen Preises und hohen Qualitätsniveaus der aufkommenden i740-Karten ist jedoch **Vorsicht** beim Kauf angebracht (siehe Special). Die momentan kompromißlos **beste 3D-Leistung und -Qualität** erhält der Käufer jedoch durch ein **Add-on-Board der Marke Voodoo²**. Um deren Fähigkeiten nur annähernd ausnutzen zu können, sollte sich eine **schnell getaktete CPU** in Ihrem PC befinden. Die beste 3D-Karte ist sinnlos, wenn sie auf die Berechnungen des PC-Prozessors warten muß.



Im direkten Vergleich: die Grafik-Chips Matrox MGA-G200 versus Intel740

Chipsatz-Duell

Ring frei für den Kampf um den Kombikarten-Thron. Mit dem G200 von Matrox und dem i740 von Intel sorgten zwei neue Grafikkarten-Chipsätze für schlaflose Test-Nächte bei der Hardware-Redaktion. Erfahren Sie auf den folgenden vier Seiten ausführlich, welche Unterschiede zwischen den AGP-Flitzern bestehen.

Zwei Chips streiten ab Juni bzw. Juli um die Gunst der Käuferschaft. Auf der einen Seite steht der i740-Prozessor, der auf unzähligen Grafikplatinen seine Chipheimat finden wird. Neben den bereits erhältlichen und im folgenden getesteten Varianten von **Tekram** und **Hercules** werden sich auch **Guillemot**, **Diamond** oder **STB** in die i740-Familie einreihen. Sämtliche Karten zeichnet eines aus: Sie bieten für **Pentium II**-Systeme eine **bemerkenswerte Leistung** zu einem **gnadenlos günstigen Preis**. Der **Herausforderer** kommt hingegen vom Grafikkarten-Multi **Matrox**, der sich nach den 3D-Gehversuchen mit dem PowerVR-Chip (Matrox m3D) nun wieder auf eine Chip-Eigenentwicklung besonnen hat. **Der G200** ist dabei sowohl von der Leistung als auch vom Preis her in der High-End-Kategorie angesiedelt.

Mystisches von Matrox

Der MGA-G200 wird in zwei verschiedenen Grafik-Produkten verbaut. Die Unterschiede zwischen der **Mystique G200** und **Millennium G200** sind dabei mit der Lupe zu suchen. Beide Karten werden mit 8 MB RAM (aufrüstbar auf 16 MB) zu einem Preis von ca. 500,- Mark angeboten. Echte Unterschiede bestehen in der Taktfrequenz des RAMDAC (Mystique: 230 MHz, Millennium: 250 MHz), in der Art des verwendeten Grafik-RAMs (SDRAM bzw. SGRAM), bei den TV-Out-Funktionen sowie im Software-Bundle. So wird die Mystique eher auf Spieler ausgerichtet sein und deshalb einen TV-Ausgang haben und ein Spiel beherbergen. Zum Test lag uns eine **Millennium G200** vor, die noch einen **230 MHz RAMDAC** (anstatt 250 MHz) sowie **8 MB SGRAM** besaß.

Intel mit Grafikambitionen

Nach dem CPU- und Motherboard-Markt will Intel nun endlich auch im Grafikkartenmarkt seine Chips unterbringen. Ab Juni werden potentielle Käufer mit einer ganzen Flut von i740-Erscheinungen bombardiert, die durchgängig zwischen 200,- und 250,- Mark liegen. Die ersten finalen Produkte kamen von **Tekram** und **Hercules**, die sich dabei genau an die Intel-Spezifikationen gehalten haben. Wie schon bei den Voodoo²-Karten sind deshalb vorerst einmal kaum abweichende Performance-Ergebnisse bei i740-Konstruktionen zu erwarten.

Thilo Bayer ■

TEST-PHILOSOPHIE

Wie bei allen Grafikkarten-Tests müssen sich die Kandidaten in den Kategorien **Ausstattung, Hardware-Features** sowie **Performance** bewähren. Anders als bei den bisherigen Untersuchungen mußten wir beim Vergleich i740 versus G200 unseren altgedienten P233 MMX jedoch aus dem Benchmark-Verkehr ziehen. Grund: Trotz AGP-fähigem Motherboard mit VIA-Chipsatz verweigerten beide Chip-Kandidaten die Zusammenarbeit mit dem Rechner – der AGP-Treiber des Boards spielte nicht mit. Deshalb schraubten wir sie gezwungenermaßen in einen **Pentium II mit 300 MHz** und LX-Chipsatz (inklusive 64 MD SDRAM und einer 4 GByte-Festplatte). Als Testprogramme kamen die **bewährten Spiele-Benchmarks** zum Einsatz.

FACTS: MATROX G200



- **Chiptyp:** Kombinierter 2D/3D-Chipsatz
- **Bautypen:** AGP ja, PCI offen, aber zumindest fraglich
- **AGP-Modi:** 2X-Modus mit DIME, Sideband Addressing
- **Interne Datenbusbreite:** 2x64 Bit
- **RAMDAC:** 230 bzw. 250 MHz
- **Grafik-RAM:** Bis zu 16 MB SDRAM bzw. SGRAM
- **3D-Architektur:** Fließkomma-Setup, 32 Bit Farbtiefe, 32 Bit Z-Buffering
- **3D-Features:** Trilineares Filtering, Anti-Aliasing, Multi-Texturing (in mehreren Zyklen)
- **Pixelfüllrate (Theorie):** 100 Millionen Pixel/s
- **Polygondurchsatz (Theorie):** 1,5 Millionen Polygone/s
- **Sonstiges:** MPEG-2, OpenGL (Treiber in Arbeit)
- **Kartenpreis:** Ca. DM 500,-

FACTS: INTEL740



- **Chiptyp:** Kombinierter 2D/3D-Chipsatz
- **Bautypen:** AGP ja, vereinzelt PCI
- **AGP-Modi:** 2X -Modus mit DIME, Sideband Addressing
- **Interner Datenbus:** 64 Bit
- **RAMDAC:** 203 MHz
- **RAM:** 4/8 MB SDRAM (PCI: 16 MB Texturen)
- **3D-Architektur:** Fließkomma-Setup, 16 Bit Farbtiefe, 16 Bit Z-Buffering
- **3D-Features:** Trilineares Filtering, Kanten-Anti-Aliasing, Fogging, Alpha Blending
- **Pixelfüllrate (Theorie):** 50 Millionen Pixel/s
- **Polygondurchsatz (Theorie):** 700 Millionen Polygone/s
- **Sonstiges:** MPEG-2, OpenGL (Treiber in Arbeit)
- **Kartenpreis:** DM 200,- bis 250,-

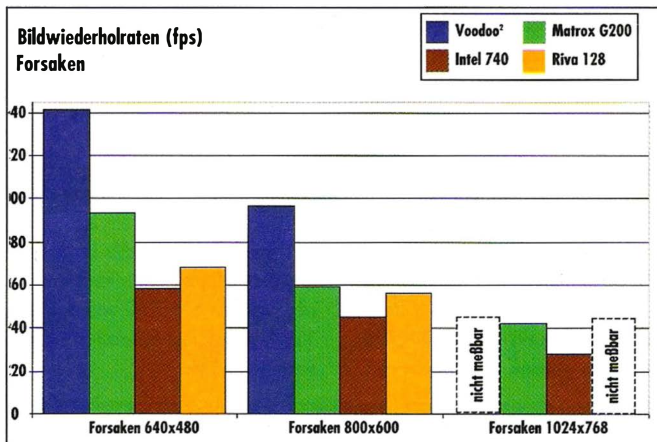
3D-Performance in Forsaken, Incoming, Turok, Jedi Knight und Q2 OpenGL

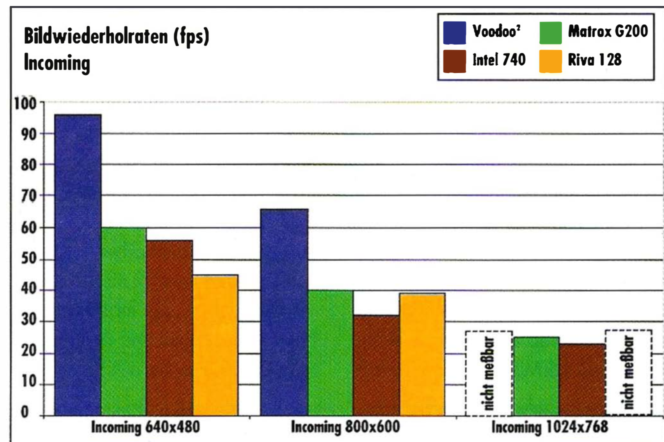
Matrox G200

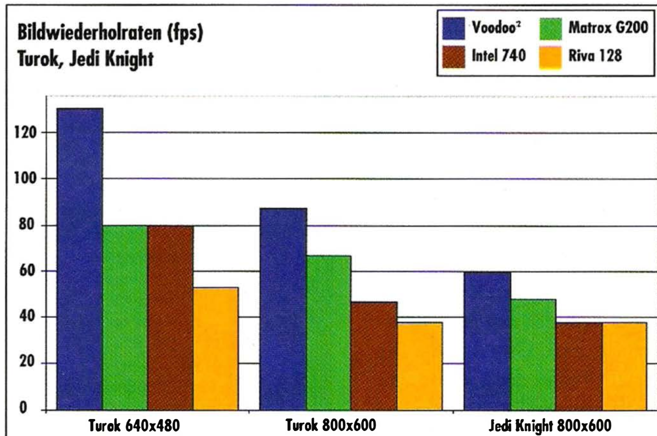
Als Karten-Repräsentant für den neuen Matrox-Chip stand uns die **Millennium G200** zur Verfügung. Bei den Benchmark-Ergebnissen ist zu beachten, daß es sich im Gegensatz zu den i740-Treibern um Alpha-Software handelt – Performancesteigerungen sind also noch möglich. Insgesamt läßt sich festhalten, daß die **Matrox-Platine in fast allen Spiele-Kategorien die Pole Position bei den Kombi-Boards** besetzt. Bei *Incoming* und *Turok* liefern sich die beiden Kontrahenten einen harten Kampf um die 640x480-Krone – bei 800x600 geht den Intel-Adaptern dagegen etwas die Grafik-Luft aus. Unter **OpenGL** konnten mangels Treiber keine Messungen vorgenommen werden. Spätestens im Juni/Juli werden diese Werte jedoch nachgereicht. Bei *Forsaken* und *Incoming* zeigte sich im übrigen ein interessantes Phänomen. Während andere Karten mit steigender Refreshrate sinkende Frameraten verzeichnen, geschah beim G200 genau das Gegenteil. Die maximale Performance wurde bei 100-115 Hz Bildwiederholfrequenz erzielt, die manche Chips (wie der i740) nicht einmal in 2D erreichen.

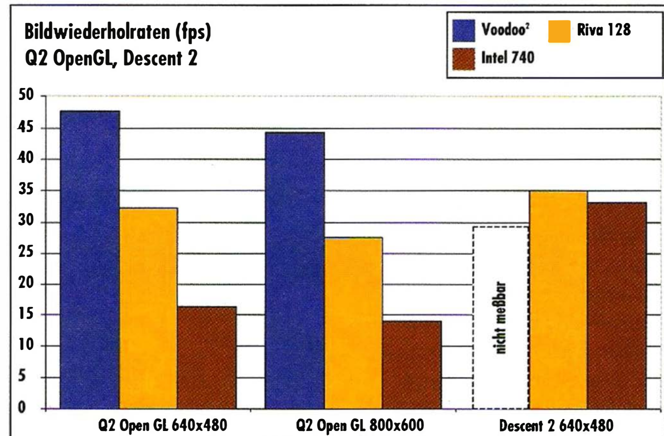
Intel740

In den i740-Testdurchlauf wurden die **Hercules Terminator 2x/i** sowie die **Tekram 3D Fire AGP 6000** einbezogen. Beide Karten basieren auf den gleichen Treibern und weisen auch hardwaremäßig keine Unterschiede auf. Da die Frameraten bis auf das halbe Bild pro Sekunde identisch sind, sind beide allgemein als i740 in den Graphen vermerkt. Bei den ermittelten Werten fällt auf, daß die Test-Kandidaten in der 640x480-Auflösung fast durchgängig an der Kombi-Konkurrenz dran oder sogar besser sind. Bei 800x600 oder 1.024x768 kommt der Chip jedoch ins Schwitzen, was den Vorteil höherer Auflösungsmodi wieder einschränkt. Im Vergleich zum preislich ähnlich gelagerten Riva 128 ist zumindest bei der Performance kein eindeutiger Sieger festzustellen. Die 3D-Qualität des intel-Chips fällt im Vergleich zum Riva jedoch besser aus. Die Ergebnisse im **OpenGL-Bereich** sind mit Vorsicht zu genießen, da sie mit Hilfe eines Direct3D-Wrappers erzielt wurden (www.real3d.com). Für die Öffentlichkeit steht ab Juni ein OpenGL-Spieletreiber bereit.









Bildqualität in 3D-Spielen (siehe auch Heft-CD unter Special)

Matrox G200

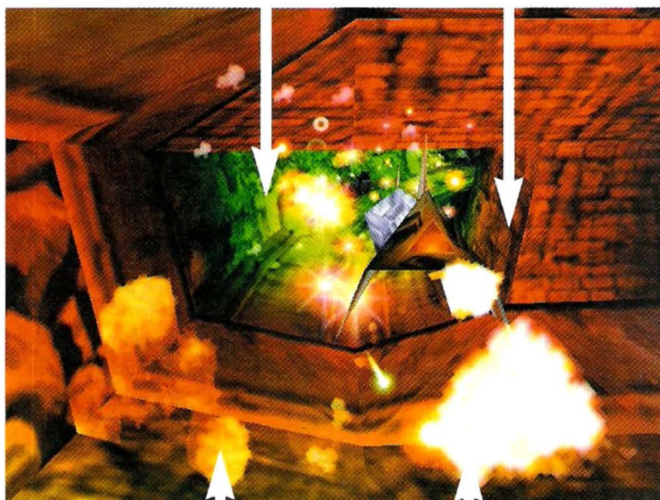
Der G200 verfügt über ein ganzes Arsenal an Direct3D-Features, das von Glanzlichteffekten über trilineares Filtern bis hin zur Vollbild-Kantenglättung reicht. Das eigentliche Schmankerl ist jedoch das Vibrant Color Quality (VCQ)-Feature des Chips. Mit dessen Hilfe ist er in der Lage, den 3D-Rendervorgang in 32 Bit Farbtiefe durchzuführen und auch auszugeben (siehe *Incoming*). Da aber viele Spiele nur eine Farbtiefe von 16 Bit verwenden, nimmt der G200 einfach das fertige 32-Bit-Resultat und rechnet die Farbpalette auf 16 Bit herunter. Heraus kommen scharfe Kontraste und leuchtende Farben auf Texturen, wo so mancher Konkurrent nur mit verwaschenen Bildern aufwarten kann.

Intel740

Auch der i740 vermag im Qualitätsbereich Akzente zu setzen, die jenseits der Möglichkeiten eines Riva 128 liegen. So erreicht der Chip hardwareseitig Ecken-Anti-Aliasing, trilineares Filtern oder auch Nebeleffekte. Zur optischen Pracht trägt auch das Precise Pixel Interpolation (PPI)-Feature bei. Wenn zwischen einzelnen Elementen einer Textur (sog. Texel) im Rahmen des bilinearen Filterings beispielsweise farbliche Angleichungen durchgeführt werden, so erreicht der Chip dies in sehr hoher Genauigkeit. **Auf der CD finden Sie hierzu Screenshots von Forsaken, Turok, Incoming und Jedi Knight, damit Sie sich ein besseres Bild von der Grafik-Qualität machen können.**

Die hervorragende Farbdarstellung ist auf die Art und Weise zurückzuführen, wie der G200 seine Bilder berechnet. Spiele wie Forsaken profitieren vom 32-Bit-Rendern des G200.

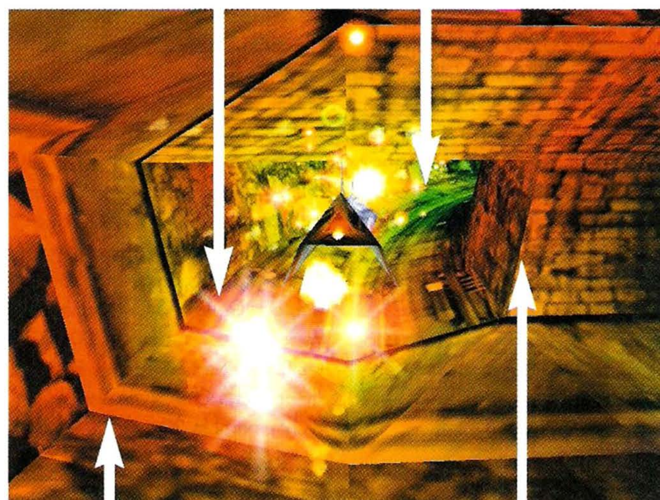
Forsaken kommt leider ohne Kantenglättung aus, so daß der G200 hier kein Anti-Aliasing demonstrieren kann.



Die Transparenzeffekte sind auf das Advanced Alpha Blending des Matrox-Chips zurückzuführen. Explosionen in den Gängen wirken dadurch besonders realistisch.

Bei den sehr guten Transparenzeffekten hat der intel-Chip seine Grafik-Hausaufgaben gemacht.

Die Farbdarstellung und Schärfe der Texturen sorgen für eine höchst ansehnliche Bildausgabe. Manche Weichzeichner-Karten wie der Voodoo Graphics können hier nicht ganz mithalten.



Die Darstellung schräger Linien ist beim i740 einen Tick pixeliger ausgefallen als beim Konkurrenten von Matrox. Nichtsdestotrotz überzeugt die Bildqualität.

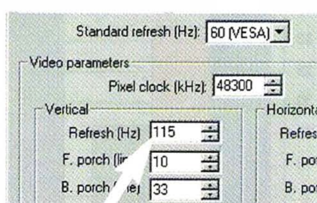
Im Vergleich: 3D-Auflösungen und Farbtiefen

Matrox G200

Unsere Testversion besaß 8 MB Speicher, die im 3D-Bereich maximal 1.024x768 Bildpunkte zuließ. Bretter mit 16 MB RAM sind in der Lage, Spiele in Echtfarben bei 1.280x1.024 und 32 Bit Z-Buffer wiederzugeben. Die Tabelle zeigt Ihnen Auflösungen und Farbtiefen beim G200 und Voodoo².

3D-Spiel	MGA-G200	Voodoo²
Forsaken	1.024x768, 16 Bit	800x600, 16 Bit
Incoming	1.024x768, 32 Bit	800x600, 16 Bit
Turok	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit
Q2 OpenGL	(1.024x768, 32 Bit)	800x600, 16 Bit
Jedi Knight	1.280x1.024, 16 Bit	800x600, 16 Bit

Die 32-Bit-Option in *Incoming* sorgt zwar für eine wahre G200-Farbenpracht, die Performance leidet dabei jedoch erheblich – in allen Auflösungen sind Einbrüche bis zu 30% meßbar. Die G200-Angaben bei *Q2 OpenGL* konnten aufgrund eines fehlenden Treibers nicht praktisch gemessen werden.



Der G200 erreicht bei extrem hohen Refreshraten sein Leistungs-Maximum.

Intel740

Die getesteten i740-Karten weisen 8 MB RAM auf, mit deren Hilfe eine 3D-Auflösung von 1.024x768 gefahren werden kann – sofern das Spiel diesen Modus auch unterstützt. Die folgende Tabelle gibt an, wie sich der i740 und der Riva 128 bei den Test-Spielen in Szene setzen konnten.

3D-Spiel	Intel740	Riva 128
Forsaken	1.024x768, 16 Bit	960x720, 16 Bit
Incoming	1.024x768, 16 Bit	960x720, 16 Bit
Turok	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit
Q2 OpenGL	1.024x768, 16 Bit	960x720, 16 Bit
Jedi Knight	1.280x1.024, 16 Bit	960x720, 16 Bit

Die maximal anwählbare Farbtiefe für den i740 stellte der 16-Bit-Modus dar. Obwohl *Incoming* beispielsweise die Option 24 Bit anbot, ließ sich das Spiel nicht damit starten. Grund ist der Direct3D-Treiber der i740-Karten, der (momentan) nicht mit dieser Farbtiefe kompatibel ist.

Im Final Reality-Benchmark bekommt der i740 bei allen möglichen 3D-Features grünes Licht.

3D graphics options
- Texture bi-linear filtering
- Z-buffer sorting
- Texture mip-mapping
- Texture tri-linear mapping
- Depth fog
- Specular gouraud
- Vertex alpha
- Alpha blending (crossfade)
- Additive alpha (lighten)
- Multiplicative alpha (darken)
- Subpixel accuracy

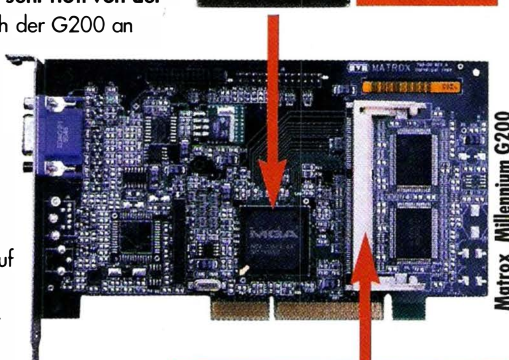
Grafik-Technik: 2D-Bereich und AGP-Features

Matrox G200

Der G200 nutzt die aufgeschraubten Technik-Bausteine im 2D-Bereich optimal aus, so daß auch **Besitzer großgewachsener Monitore** nicht auf **Echtfarben-Darstellungen mit hohen Wiederholfrequenzen** verzichten müssen. Mit der 8 MB-Version erzielten wir 1.600x1.200 in 24 Bit Farbtiefe, die Wiederholfrequenz wird mit dem endgültigen RAMDAC von 250 MHz dabei jenseits von 85 Hz liegen. Die **Arbeit mit Anwendungen** wie Winword, Excel oder Pagemaker **ging sehr flott von der Hand**, wobei sich der G200 an die Spitze der 2D-Anwärter setzen konnte. Die G200-Grafikprodukte von Matrox werden vorerst **nur in AGP-Bauform** auf den Markt gebracht. Eine PCI-Option hält man sich bei Matrox jedoch offen, um eine entsprechend hohe Nachfrage nach PCI-Varianten im Notfall bedienen zu können. Die uns vorliegende Millennium verfügte dabei offensichtlich **nicht über alle aktuell vorhandenen AGP-Funktionen**, was sich jedoch mit der endgültigen Hardware ändern wird. Geplant ist die Unterstützung sämtlicher aktuell verfügbarer Features wie 2X-Modus, Sideband Addressing und Pipelining. Aus Spielesicht sind diese Möglichkeiten momentan sowieso eher theoretischer Natur: Ab Herbst wird es aber erste AGP-Games geben, die mit massigen Texturen verschönert werden. Ein Hoffnungsträger ist *Tonic Trouble* von Ubi Soft.



Mit diesem Passiv-Kühler wird der G200 vor der Überhitzung geschützt.



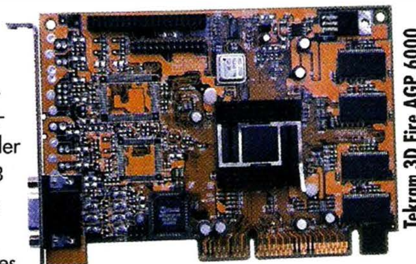
Matrox Millennium G200

Der Speichersockel erlaubt das problemlose Aufrüsten der Millennium G200.

MATROX	
Ausstattung	sehr gut
Hardware-Features	sehr gut
Performance	sehr gut
Gesamturteil	sehr gut

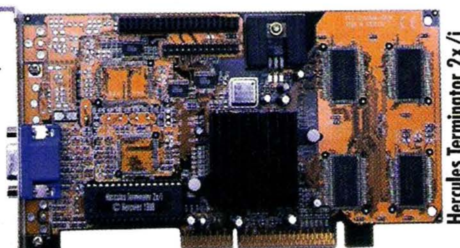
Intel740

Die **2D-Abteilung** gehört mit Sicherheit **nicht zu den Stärken** des Intel-Prozessors. Mit der 24 Bit-Echtfarbeneinstellung erreicht der Anwender lediglich magere 1.024x768 Bildpunkte, im 16-Bit-Modus reicht das Auflösungsmaximum trotz 8 MB RAM und des RAMDACs nur bis 1.280x 1.024. Auch die maximale Bildwiederholfrequenz von 85 Hz birgt so manche Enttäuschung. Die **Performance** bei typischen Anwendungsprogrammen ist dagegen **recht erfreulich ausgefallen** und reicht für zügiges Arbeiten völlig aus.
Im **AGP-Bereich** beherrscht der Chip **sämtliche momentan verfügbaren Features**. Dazu gehören der 2X-Modus, das Sideband Addressing und ein anzusteuernder RAM-Bereich, der bis zu 40 MB groß sein kann. Leider gibt es momentan nur eine Handvoll AGP-Spiele (*G-Police, Incoming, Monster Truck Madness 2*), die derart unauffällig mit den Texturmöglichkeiten umgehen, daß noch kein direkter Kaufgrund für ein AGP-Board besteht. Die geplanten PCI-Varianten mit i740-Chipsatz werden 4 MB Bild- und 0 bis 16 MB Texturspeicher haben – sie dürften aber keine große Rolle im Grafikkartenmarkt spielen.



Tekram 3D Fire AGP 6000

TEKRAM	
Ausstattung	befriedigend
Hardware-Features	sehr gut
Performance	gut
Gesamturteil	gut



Hercules Terminator 2x/i

HERCULES	
Ausstattung	befriedigend
Hardware-Features	sehr gut
Performance	gut
Gesamturteil	gut

Hersteller	Matrox	Hercules	Tekram
Modell	Millennium G200	Terminator 2x/i	3D Fire AGP 6000
Info-Telefon	089-614474-0	089-89890573	02102-3028-00
Preis (lt. Hersteller)	DM 499,-	DM 199,-	DM 199,-
Ausstattung			
Grafik-Chip	MGA-G200	i740	i740
Bauform	AGP	AGP	AGP
RAM (erweiterbar auf)	8 MB SGRAM (16)	8 MB SDRAM (-)	8 MB SDRAM (-)
RAMDAC	250 MHz	203 MHz	203 MHz
3D-Schnittstellen	Direct3D, OpenGL	Direct3D, OpenGL	Direct3D, OpenGL
Treiber-Version	4.10.01.4000	4.10.01.1526	4.10.01.1526
Besonderheiten	Upgrade-Module optional	-	-
Software	Umfangreiches Paket	MPEG-Player	Incoming, Demo-CD
Garantiezeit	3 Jahre	5 Jahre	18 Monate
3D-Features (Direct3D)			
Alpha Transparenz	ja	ja	ja
MIP-Mapping	ja	ja	ja
Trilineares Filtering	ja	ja	ja
Dithering	ja	ja	ja
Perspektiven-Korrektur	ja	ja	ja
Anti-Aliasing	ja (Full Scene)	ja (Edge)	ja (Edge)
Bump Mapping	nein	nein	nein
Triple Buffering	ja	nein	nein

FAZIT: CHIPSÄTZE



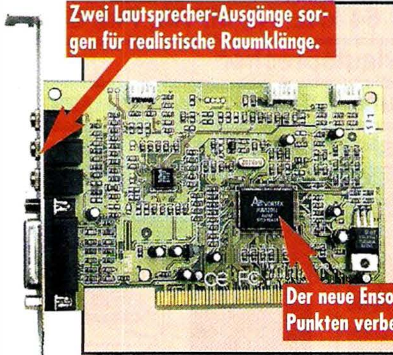
Angesichts des enormen Preisunterschiedes zwischen G200- und i740-basierenden Karten stellt sich zu Recht die Frage, **für welchen sich potentielle Kombikarten-Käufer entscheiden sollen**. Als generelle Faustregel gilt: Wer keinen Pentium II-Prozessor bzw. ein entsprechendes AGP-Motherboard mit LX- oder BX-Chipsatz daheim stehen hat, braucht gar nicht weiter darüber nachdenken. Die Probleme, die mit AGP Sockel 7-Boards momentan bestehen, sind wenig verbraucherfreundlich und sollten weiträumig umgangen werden. Beide Chipsätze zeigen, daß die **Kombi-Vorherrschaft des Riva 128 wohl vorbei** ist. Während der **i740** dies zumindest über die **Qualitätsschiene** schafft, rauscht der **G200** auch in der **Performance**-Abteilung am bisherigen Spitzenreiter vorbei. Angesichts der guten 3D-Leistungen des i740 ist der **G200 jedoch vorerst als reichlich teuer** zu bezeichnen. Wer auf **sehr gute 2D-Leistungen** Wert legt und einen **großformatigen Monitor** mit hohen Refreshraten besitzt, sollte dennoch zum **G200** greifen – hier zeigt der i740 doch ziemliche Schwächen. **Pentium II-Einsteiger mit schmalem Geldbeutel** sind beim **Intel-Chipsatz** gut aufgehoben, der mit seinen AGP-Features für die spielerische Zukunft gewappnet ist.

PCI-Soundkarten

Schallmauer

Wer immer noch hinter dem Soundkarten-Mond lebt, sollte langsam, aber sicher mit dem Sparen anfangen. In den nächsten Wochen und Monaten werden Heerscharen von PCI-Platinen zum wohlklingenden Musizieren einladen. Den Anfang machen preiswerte Klangkollegen von Anubis, Creative Labs und Diamond.

ANUBIS TYPHOON EASYLITE DIGITAL AUDIO PCI

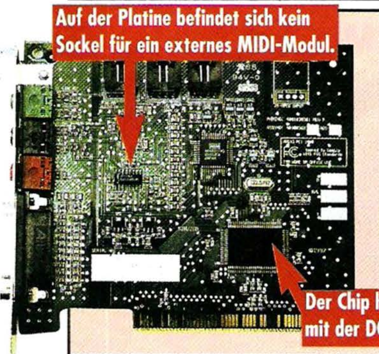

Zwei Lautsprecher-Ausgänge sorgen für realistische Raumklänge.

Der neue Ensoniq-Chip ist in einigen Punkten verbessert worden.

Die erste klangstarke Audioplatine von Anubis wird vom Ensoniq-Chipsatz ES1370 angetrieben, der auch auf dem Konkurrenzprodukt Sound Blaster PCI64 zu finden ist. Gegenüber seinem Chip-Vorgänger (siehe Test in PCA 1/98) weist der Klangkollege einige wesentliche Verbesserungen auf. So bietet das Board-Design netterweise Anschlüsse für vier Boxen, wodurch sich speziell angepaßte DirectSound 3D-Spiele (wie *F1 Racing Simulation* über einen Patch) wesentlich realistischer in die Gehörgänge schleusen. Außerdem hat der Anwender die Wahl zwischen 2, 4 und 8 MB großen Sets für MIDI-Musik unter Win95. Mit dem 8 MB Sample musiziert *Age of Empires* recht lauschig – negative Auswirkungen sind aber die Belastung des PCI-Busses sowie die Notwendigkeit eines dicken System-RAMs. Grünes Licht kann beim Side-Wider-Test gegeben werden, auch die DOS-Kompatibilität wurde mit der Sound Blaster Pro-Unterstützung brauchbar gelöst. Insgesamt ein preiswertes Klangspielzeug mit direktem Draht zum Spielerherz.

Ausstattung	befriedigend
Hardware-Features	gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

CREATIVE LABS SOUND BLASTER PCI64


Auf der Platine befindet sich kein Sockel für ein externes MIDI-Modul.

Der Chip hat keine Probleme mit der DOS-Kompatibilität.

Nach der Übernahme von Ensoniq bringt Creative Labs nun die erste Platine auf den Markt. Als PCI-Einsteigerkarte weiß das Klangprodukt mit Hinblick auf spielerische Anforderungen zu überzeugen. So werden DOS-Fetischisten durch die Emulation von SB Pro mit digitalisierten Effekten zufriedengestellt, während der MIDI-Bereich mit FM-Untermalungen eher kärglich ausfällt. Unter Win95 sieht die Sound-Situation erfreulicher aus. Die MIDI-Musik greift hier auf eine Instrumentensammlung zurück, die mindestens 4 MB System-RAM umfaßt. Damit läßt es sich zwar leidlich musizieren, gegen Hochkaräter der Chipsorte Dream kommt die SB-Platine aber nicht an. Immerhin stehen zwei Ausgänge für Lautsprecher-Einlagen zur Verfügung, so daß entsprechende Spiele in echtem Raumklang an das Spielerohr schweben können. Erwähnenswert ist auch die Kooperation mit den SideWinder-Knüppeln. Im Vergleich zum Anubis-Krachmacher lassen sich wenig Unterschiede feststellen, die eine Preisdifferenz rechtfertigen. Nur Garantiezeit und Software sprechen konkret für das SB-Produkt.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

DIAMOND MULTIMEDIA SONIC IMPACT


Mit vier Boxen erklingen Spiele wesentlich voluminöser.

Der ESS-Chip hat keinen Speicher, sondern nutzt den System-RAM.

Kaum auf der CeBIT angekündigt, fand die Sonic Impact auch schon den Weg in unseren Sound-Testrechner. Als Kandidat für die notwendige Klangarbeit wurde der Maestro-2-Chip von ESS verpflichtet, der hardwareseitig mit 64-Stimmen MIDI-Musik zum besten geben kann. Weitere Features sind die Anschlußmöglichkeiten von 4 Lautsprechern, DirectSound 3D-Unterstützung, SideWinder-Kompatibilität sowie der DLS-Support. Um musikalische Erlebnisse der MIDI-Art genießen zu können, stehen unter Win95 2/4 MB große Settings bereit. Diese werden einfach in den System-RAM geladen, klingen jedoch nicht gerade grandios. In *Age of Empires* vergreift sich so mancher Posaunenschlag herzhaft im Tonfall. Da PCI-üblich kein Soundspeicher auf der Karte ist, sind unter DOS Soundblasterklänge bzw. FM-Musik zu erlauschen. Wer nicht gerade ausschließlich seine DOS-Klassiker zockt, kann mit dieser Einschränkung aber ganz gut leben. Das neue Soundprodukt von Diamond ist eine preisgünstige PCI-Alternative, die jedoch nicht an die Spitze der neuen Platinengeneration treten kann.

Ausstattung	gut
Hardware-Features	gut
Performance	gut
Gesamturteil	**gut**

Modell	EasyLite Dig. Aud. PCI	Creative Labs	Sonic Impact
Hersteller	Anubis Typhoon	Sound Blaster	Diamond
Info-Telefon	06897-9088-25	089-9579081	08151-266-330
Preis:	DM 99,-	DM 140,-	DM 109,-
Stimmen/Kartentyp	32 (Win95)/PCI	32 (Win95)/PCI	64 (Win95)/PCI
Kompatiblität	SB Pro, MPU-401, GM, MT 32, DSound (3D), Ensoniq	SB Pro, MPU-401, GM, MT 32, DSound (3D), Ensoniq	SB Pro, MPU-401, GM, DSound (3D), DLS
Eingänge	Line In, Mikro	Line In, Mikro	Line In, Mikro
Ausgänge	Line Out, MIDI/Game	Line Out, MIDI/Game	2x Line Out, MIDI/Game

TECHNIK-ABC

AD/DA-Wandler: Wandelt analoge Signale in ein digitales Datenformat um (und umgekehrt) ▮ **Aureal3D:** Schnittstelle der Firma Aureal für realistischen 3D-Sound in Spielen • **DirectSound:** Schnittstelle zum Abspielen und Abmixen von Klangdateien unter Win9x • **DirectSound 3D:** Schnittstelle zum Erzeugen von 3D-Soundeffekten (als Bestandteil von DirectSound) ▮ **DLS:** Zukünftiger Standard für hochwertige MIDI-Musik im Spielebereich ▮ **FM-Synthese:** Erzeugung künstlicher Instrumentenklänge für MIDI-Musik ▮ **MIDI:** Datenformat zum Austausch von Musikdateien zwischen PC und MIDI-Hardware ▮ **MPU-401:** Hardware-Interface zum standardisierten Transport von MIDI-Dateien ▮ **Wavetable-Synthese:** MIDI-Musik wird über echte (vorab gespeicherte) Instrumente der Soundkarte abgespielt.

Die Referenz-Produkte auf einen Blick

Die Besten-Liste

Der hartumkämpfte Hardware-Markt auf einen Blick: Mit unseren Referenzen können Sie der nächsten Einkaufs-Aktion gelassen entgegensehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert – bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Neuzugänge ohne ausführliche Besprechung, die im Schwestermagazin PC Games vorgestellt wurden, sind gekennzeichnet und werden gegebenenfalls in einer späteren Ausgabe vorgestellt.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	1/98	089-1497360	
Philips	Brilliance 105	1/98	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	1/98	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	1/98	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	1/98	02153-733400	gut

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	2/98	02153-733400	
ViewSonic	P775	2/98	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	2/98	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	2/98	02131-349912	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	2/98	089-900050-33	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	1/98	0211-338000	
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	1/98	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	1/98	089-9579081	sehr gut

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Matrox	Millennium G200	7/98	089-614474-0	sehr gut
Diamond	Viper V330	12/97	08151-266330	
Guillemot	Maxi Graphics 128	7/98	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	3/98	01805-225450	sehr gut
Hercules	Terminator 2x/i	7/98	089-89890573	gut
Tekram	Fire 3D AGP 6000	7/98	02102-3028-00	gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo²	5/98	089-9579081	
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	7/98	0211-338000	
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225450	
Diamond	Monster 3D II	5/98	08151-266330	sehr gut
Anubis	Typhoon 3D Max II	7/98	06897-908825	sehr gut
Diamond	Monster 3D	12/97	08151-266330	
Guillemot	Maxi Gamer 3D	12/97	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	HISCORE 3D	12/97	01805-225450	sehr gut

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingMan Extreme	4/98	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	4/98	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	4/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	4/98	08161-871093	gut
Z+Z Soft	PC Phantom	4/98	0041-417402116	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	2/98	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	2/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	2/98	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	2/98	08161-871093	
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	2/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	2/98	08161-871093	gut

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	
Guillemot	Sphere Pad 3D	Neu	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	2/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	2/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	2/98	069-92032165	gut

TIPS & TRICKS

■ Wegen der großen Nachfrage finden Anno 1602-Fans in dieser Ausgabe noch mehr Tips & Tricks zum Abräumer von Sunflowers. Das Besondere daran: Auf insgesamt vier Seiten präsentieren wir Ihnen die besten Kniffe unserer Leser. Gleich ausprobieren!

Anno 1602

7/98

TIPS INDEX

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires	KT	03/98
Age of Empires	KT	04/98
Age of Empires	KT	05/98
Anno 1602	AT	05/98
Anno 1602	AT	06/98
Anno 1602	KT	06/98
Anno 1602	AT, KT	07/98
Anstoss 2 – Verlängerung	KT	12/97
Anstoss 2 – Verlängerung	KT	04/98
Anstoss 2 – Verlängerung	AT	05/98
Anstoss 2 – Verlängerung	KT	05/98
Anstoss 2 – Verlängerung	KT	06/98
Anstoss 2 - Verlängerung	KT	07/98
Armored Fist 2	AT	03/98
Baphomets Fluch 2	KL	12/97
Battle Zone	KL	06/98
Battle Zone	KT	06/98
Blade Runner	KL	02/98
Blade Runner	KT	03/98
Blade Runner	KT	04/98
Blade Runner	KT	05/98
Bleifuß 2 / Bleifuß Rally	KT	06/98
Bundesliga Manager 97	KT	04/98
C&C 2: Gegenangriff (Teil 1/2)	KL	06/97
C&C 2: Gegenangriff (Teil 2/2)	KL	07/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	KL	12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	KL	01/98
Croc – Legend of the Gobbos	KT	05/98
Croc – Legend of the Gobbos	KT	06/98
Dark Omen	KL	05/98
Dark Omen	KT	06/98
Dark Reign	KT	01/98
Der Industrie-Gigant	AT	11/97
Der Industrie-Gigant	KT	11/97
Der Industrie-Gigant	KT	12/97
Diablo: Hellfire	KT	03/98
Diablo: Hellfire	AT	04/98
Diablo: Hellfire	AT	05/98
Diablo: Hellfire	KT	06/98
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	KL	09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	KL	10/97

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Dungeon Keeper	KT	02/98
Dungeon Keeper	KT	01/98
Dungeon Keeper	KT	06/98
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	KL	03/98
Fallout	AT	06/98
F1 Racing Simulation (Teil 1/3)	AT	03/98
F1 Racing Simulation (Teil 2/3)	AT	04/98
F1 Racing Simulation (Teil 3/3)	KL	05/98
Fallout	AT	06/98
F22 Raptor	KT	05/98
FIFA 98	AT	03/98
FIFA 98	KT	04/98
FIFA 98	KT	05/98
FIFA 98	KT	06/98
FIFA 98	KT	07/98
FIFA Soccer Manager	KT	04/98
Floyd	KL	01/98
Forsaken	KL	07/98
Frankreich 98	AT	07/98
G-Police	KL	05/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	04/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	05/98
Grand Theft Auto (GTA)	KT	06/98
Incubation	KT	04/98
Incubation	KT	05/98
Interstate '76	KT	04/98
I-War	KT	05/98
Jack Orlando	KL	11/97
Jane's F-15	KT	07/98
Jedi Knight	KL	01/98
Jedi Knight	KT	12/97
Jedi Knight	KT	01/98
Jedi Knight – Secrets	AT	02/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KL	05/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KT	05/98
Lands of Lore 2	KL	01/98
Lands of Lore 2	KT	02/98
Lands of Lore 2	KT	04/98
Lands of Lore 2	KT	06/98
Lords of Magic	AT	04/98
Lords of Magic	KT	05/98
Might & Magic 6	AT	07/98
Monkey Island 3	KL, KT	02/98

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Myth	KL	04/98
NBA Hangtime	KT	05/98
NBA Live 98	AT	02/98
NBA Live 98	KT	03/98
Need for Speed 2	KT	02/98
Need for Speed 2 – Special Edition	KT	02/98
Need for Speed 2 – Special Edition	KT	04/98
NHL 98	KT	02/98
NHL 98	AT	03/98
NHL 98	KT	04/98
NHL 98	KT	05/98
NHL 98	KT	06/98
Nuclear Strike	KL	04/98
Perry Rhodan: Operation Eastside	KT	06/98
Rebellion	AT	06/98
Red Baron 2	KL	04/98
Redline Racer	KT	06/98
Riven	KL	04/98
StarCraft	KL	06/98
StarCraft	AT, KT	07/98
Star Fleet Academy	KT	04/98
Sub Culture	KT	06/98
Test Drive 4	KT	04/98
The Last Express	KL	08/97
Titanic	KL	05/98
Tomb Raider Director's Cut	KL	07/98
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	KL	01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	KL, KT	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	KL	03/98
Tomb Raider 2	KT	04/98
Tomb Raider 2	KT	05/98
Tomb Raider 2	KT	06/98
Total Annihilation	KT	04/98
Total Annihilation	KT	05/98
Uprising	KT	05/98
Wing Commander Prophecy	KL, KT	03/98
Wing Commander Prophecy	KT	06/98
Worms 2	AT	03/98
Worms 2	KT	04/98
Worms 2	KT	05/98
You don't know Jack	KT	07/98
Zork: Der Großinquisitor	KL	03/98

* KL = Komplettlösung ■ AT = Allgemeine Tips ■ KT = Kurztips

EINSENDEHINWEISE FÜR T&T

1. Das Wichtigste vorweg: Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein und darf nicht auf dem Index der BPjS stehen.

3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz.

4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.

5. Weil ein Bild mehr als tausend Worte sagt, freuen wir uns über Screenshots und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.

6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.

7. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es für Sie: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Auch abgebildete Screenshots erhöhen Ihr Honorar. Vergessen Sie also nicht, Ihre Bankverbindung anzugeben!

8. Wenn Sie eine sehr aufwendige Komplettlösung zu einem Spiel erstellen möchten, sollten Sie zunächst per **Telefon** (0911-2872-150), **Telefax** (0911-2872-200) oder e-Mail an **redaktion@pcgames.de** anfragen, ob überhaupt entsprechendes Material benötigt wird.

9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.

10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Adresse

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
Computec Verlag ■ Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks ■ Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Komplettlösung

Forsaken

Acclaims Vorzeige-Shooter zaubert ein phänomenales 3Dfx-Feuerwerk auf Ihren Bildschirm. Damit Sie auch noch in den späteren Levels nicht aus dem Staunen herauskommen, haben wir fundierte Tips für Sie.

Allgemeine Tips

1. Konfigurieren Sie Ihren Joystick vernünftig. Sie können eigentlich mit jeder Art von Stick brauchbare Ergebnisse erzielen. Ein Wingman Extreme oder ein SideWinder ist das perfekte Eingabegerät. Schaffen Sie sich eine „Not-Taste", indem Sie auf eine einzige Taste mehrere Funktionen legen, z.B. Nitro, Slide right und Move up! So können Sie sich prima aus gefährlichen Situationen katapultieren.
2. Den geheimen Level (Ancient Temple) erhalten Sie nur, wenn Sie alle Kristalle und Secret Rooms gefunden haben. Gleiches gilt für den geheimen Biker.
3. Im Multiplayer-Gefecht ist eine Minenkette (auf die Sie aus der Ferne auch noch schießen können) eine gute Waffe gegen Ihre „Mitplünderer".
4. Suchen Sie mit einem Hex-Editor (z. B. Hex-Workshop32 – auf unserer CD enthalten) in der Datei „Forsaken.exe" die Bytefolge 83c4085ec3664866 und tauschen Sie die 4866 gegen 9090. Nun sind Sie zwar nicht unverwundbar, doch Ihre 5 Leben verschwinden niemals mehr.
5. Um weitere Leben zu gewinnen, müssen Sie pro neues Leben zehn Goldbarren einsammeln.
6. Echte Descent-Freaks werden es ohnehin tun: Schalten Sie die Automap-Funktion aus, um völlig ohne „Balken" durch die Luft zu fliegen. Ohne diese Funktion richtet Sie der Computer nicht mehr automatisch aus, und Sie können Ihren Gegner durch noch verrücktere Flugmanöver (z. B. auf dem Kopf) überraschen. Wird Ihnen jedoch schnell schlecht, müssen wir davon dringend abraten.
7. Welches Bike Sie nehmen, ist zwar nicht völlig egal, doch Sie können das Game mit jedem der Bikes bewältigen. Sie sollten allerdings nicht unbedingt das langsamste auswählen. Die erste Wahl könnte das des Ex-Cops sein. Es ist schnell, wendig und hat eine starke Hülle, was mit das wichtigste ist.



DIE WAFFEN IN FORSAKEN

Primärwaffen

Pulsar: Der Pulsar-Laser ist die Standardwaffe. Er verschießt Blitze, die sich sowohl für den Nahkampf als auch über größere Distanzen hinweg eignen.



Sussgun: Die Sussgun schießt mit einer hoher Streuung – besonders gut gegen weit entfernte Ziele.



Pyro: Ein effektiver Flammenwerfer. Man kann ihn jedoch nur im Nahkampf wirkungsvoll einsetzen.



Laser: Ziemlich starker Laser, der sehr genau auch auf weit entfernte Ziele trifft. Der einzige Nachteil: Sich bewegende Ziele sind nicht gefährdet.



Trojax: Es ist schwer, mit dieser Waffe zu treffen, aber wenn, dann ist der Gegner auf jeden Fall zerstört. Durch längeres Festhalten der Feuertaste kann man ihre Effektivität sogar noch erhöhen.



Transpulse: Richtet besonders hohe Schäden an, da ihre starken Energiegeschosse von den Wänden abprallen und dann die Position des Gegners anpeilen.



Raketen

Mug: Die Standardraketen. Sie richten nicht allzuviel Schaden an, sind aber doch zusätzlich zum normalen Beschuß recht nützlich.



Rocketlauncher: Der Multiple Fire Rocket Launcher ist eine starke Waffe, die viele Raketen in wenigen Sekunden abfeuern kann. Benutzen Sie sie in Verbindung mit einer Gravgon.



Solaris: Hitzesuchende Rakete, die immer trifft.



Scatter: Hitzesuchende Rakete, aber wendiger wirkungsvoll als Solaris.



Gravgon: Beim Aufprall erzeugt die Gravgon ein Gravitationsfeld, das den Gegner fesselt.



Titan: Die stärkste Rakete. Beim Aufprall entfalten sich mehrere kleine Raketen mit sehr großer Sprengkraft.



Powerups & Minen

Powerpod: Erhöht das Ladungslevel der Primärwaffe. Es sind 3 Ladungslevel möglich.



Purgemine: Das ist die Standardmine. Sie wird hinter dem Bike abgeworfen und bleibt dann so lange dort liegen, bis sie jemand zerschießt oder sie durch Berührung detoniert.



Pinemine: Diese Minenart verschießt Raketen auf Gegner in der Umgebung. Besonders effektiv am Ende von schmalen Gängen.



Quantum Mine: Die Quantum Mine detoniert so wie die Purge Mine bei Berührung, aber sehr viel heftiger.



DIE BIKER MIT IHREN BOLIDEN IM ÜBERBLICK

HK-5: Ein Kampfgleiter, der zuviel Künstliche Intelligenz erhielt und seitdem unterentwickelte Lebensformen ausrotten will.

Cerbrero: Ein gnadenloser Kopfgeldjäger, der dank moderner Medizin mehr Cyborg als Mensch ist. Ein zäher Brocken.

Curvel Clark: Ein Kleiner Gauner, der sich aber für extrem intelligent hält. Seine Arroganz ist seine größte Schwäche.

Earl Sleek: Ein erfahrener Hehler, Dealer und Zuhälter. Die Suche nach kostbaren Schätzen verbotener Planeten ist sein neues Lieblings-Hobby.

Ex-Cop: Nachdem er neben einer Horde Gangster auch drei seiner Kollegen erschoß, wurde er Gesetzeshüter zum fanatischen Massenmörder.

Foetoid : Nur körperlich ein Fötus, denn sein Gehirn von riesigen Ausmaßen produziert ein sadistisches Genie ohne jede Form von Humanität.

Jo: Ein Computerfreak, der es vor allem auf Technik abgesehen hat. Er benützt deshalb lieber sein kluges Köpfchen als den Feuerknopf.

L.A. Jay: Ihm ist egal, was er macht – Hauptsache, es sieht cool aus. Nicht gerade einer der aggressivsten Typen.

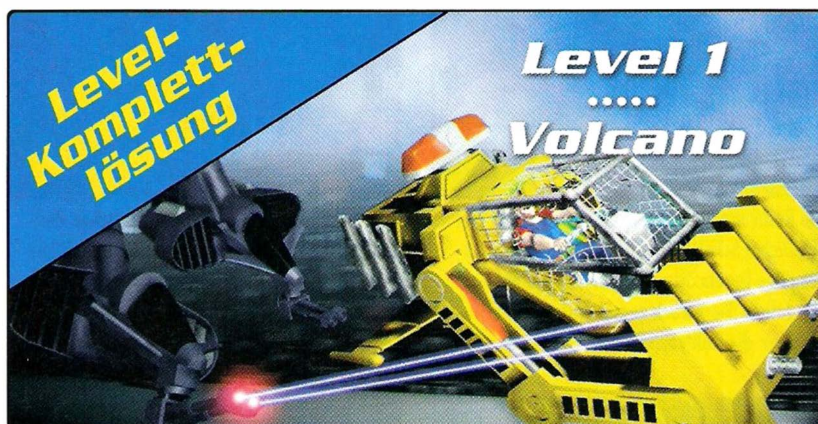
Nubia: Eine leidenschaftliche Killerin, die sich neben bewaffneten Raubüberfällen noch zusätzlich mit Computer-Kriminalität beschäftigt.

Dr. Nephente: Tagsüber ein Psychiater, nachts ein mordender Transvestit. Nach neun Jahren Anstalt fälschlicherweise als geheilt entlassen.

Rex Hardy: Ein Trucker von echtem Schrott und Korn. Gewalttätig, meist betrunken und etwas langsam mit dem Kopf.

Septre: Durch seine verunstaltete Krankheit zum Außenseiter geworden, rächt er sich mit brutaler Gewalt an der Gesellschaft.

Lokasena: Ein weiblicher Cyborg, der nur dank des künstlichen Körpers überleben kann. Sie verarbeitet ihren Frust durch Waffengewalt.





Und auf geht's! Achten Sie bei der Auswahl Ihres Gefährts auf ausgewogene Werte und nicht zu schlechte Panzerung. Mehr brauchen Sie nicht zu beachten. Sobald Sie durch das Tor fahren, erscheinen die Gegner.



In den beiden Schächten finden Sie Goldbarren. Hier kommen auch die Gegner heraus, die Ihnen den Garaus machen wollen. Sie müssen alle töten, um die Tür öffnen zu können. Fliegen Sie langsam, sonst wird's haarig.



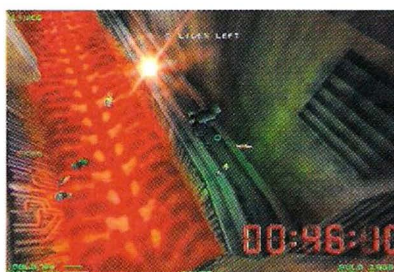
Aus jeder Nische kommt ein Panzer. Verstecken Sie sich und fliegen Sie den Panzern hinterher, wenn diese auf dem Weg zurück in die Nischen sind. Schießen Sie von hinten auf die Tanks, jeweils einen nach dem anderen.



Zerschießen Sie das Relais, um eine geheime Tür zu öffnen. Anschließend geht es in den Raum, in dem der Lavastrom beginnt. Das Feuer im Durchgang hinten hört auf zu brennen, wenn alle Panzer zerstört sind.



Ganz hinten im Lava-Kanal geht es runter zur nächsten Ebene. Auch hier gilt wieder: Vorsichtig vorwärts fliegen, weil je nach Schwierigkeitsgrad hinter Ihnen neue Gegner auftauchen können, die ziemlich fies werden können.



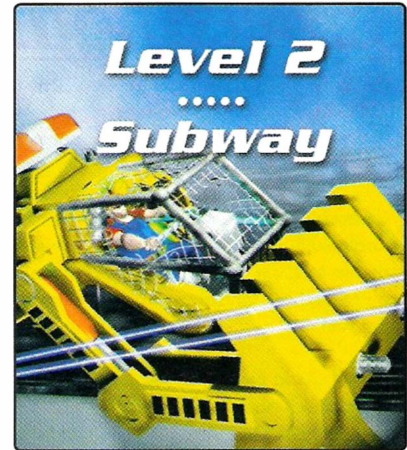
Diese „Walker" zerstören Sie am sichersten mit einer Rakete aus nächster Nähe. Schießen Sie, wenn die „Walker" von Ihnen weglaufen, sonst weichen die Kerle Ihren Schüssen nämlich aus, was wertvolle Munition kostet.



Diese Tür wird erst durch einen Schuß geöffnet, allerdings müssen Sie vorher alle Gegner aus dem Weg räumen, wie könnte es auch anders sein. Sie haben wenig Platz zum Navigieren, drehen Sie sich also oft.


Im Lava-Labyrinth finden Sie einige Goldbarren. Kurz bevor Sie auf der Ebene ankommen, bei der Sie vor dem Wind gewarnt werden, finden Sie links eine riesige Platte, hinter der der Kristall liegt. Gegner folgen Ihnen hier.


Achten Sie im letzten Teil des Vulkans auf die Feuerschwärme, die aus den Seiten herausgeschossen kommen. Sie dürfen nicht zu lange im Tunnel ausharren, da die Zeitkomponente im Vulkan eine große Rolle spielt.




Diese Geheimtür am Anfang des Levels öffnen Sie auf Ihrem Weg durch die Subway. Am Anfang haben Sie ein wenig Zeit, um sich umzuschauen, doch sofort nach der Geheimtür geht die Post wieder ab.


Die Rolltreppe fahren Sie hoch, und schon finden Sie diesen Schalter, der die Geheimtür am Anfang des Levels öffnet. Zerstören Sie die Gegner und fahren Sie zurück zum Ausgangspunkt, wo Sie dann die Rolltreppe abwärts nehmen.


Verstecken Sie sich am Anfang zwischen den Säulen, dann können Sie heranfliegende Bikes einfach „herunterholen". Wieder bewegen Sie sich langsam vorwärts, damit das Gegneraufkommen nicht zu hoch wird.


Damit sich die Tür hinten links öffnet, müssen Sie alle Gegner zerstören. Fliegen Sie auf einen zu, zerstören Sie ihn und fliegen Sie einen Bogen zurück um die Säulen. So geht's Gegner für Gegner. Für zehn Goldbarren gibt's ein Extraleben.


Die Tür rechts können Sie mit Waffengewalt nicht öffnen, was ziemlich gemein ist, da Sie sich in einem großen Raum mit vielen Feinden befinden. Bewahren Sie Ruhe und wechseln Sie oft die Position, dann wird's leichter.


Und wieder eine Tür offen: Nach dem stehenden Waggon und der verschlossenen Türe geht es die Rolltreppe herunter. Im folgenden Raum finden Sie diesen Schalter. Vor dem Umlegen suchen Sie in Ruhe den Raum ab.


Nachdem Sie aber den Schalter betätigt haben, ist der Raum voller Minen. Entweder schießen Sie aus der Entfernung auf die Minen oder Sie fliegen vorsichtig (!) um sie herum. Erstere Alternative ist vorzuziehen.


Dieser Tunnel führt Sie weiter, fahren Sie danach die blaue Rolltreppe herunter, damit Sie zu einer Tür und einem Geheimraum kommen, der nicht so leicht zu finden ist, sich aber auf jeden Fall lohnt.

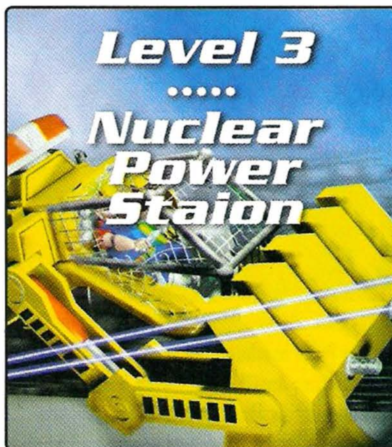

Das ist die Tür, die weiterführt. Doch fahren Sie erst links herum, denn dort ist der Geheimraum. Zur Tür können Sie einige Gegner zurücklocken, was Sie dann zur leichten Beute für Ihre Waffen werden läßt.


Hier aktivieren Sie den Waggon. Achten Sie auf die Gegner, die aus den Verstecken auf Sie schießen. Von hier aus müssen Sie zurück zum Waggon, eine Aktion, die Sie diesmal ausnahmsweise mit Vollgas erledigen.


Hinter dem Waggon rechts hat sich eine Tür geöffnet, durch die es weitergeht. Fliegen Sie bis zur Tür, drehen Sie sich und knöpfen Sie sich dann Ihre Verfolger vor. Achtung: Düsen Sie keineswegs direkt in den letzten Raum!



Der Schluß des Levels ist hart: Hier warten Panzer, Geschütztürme und Bikes auf Sie. Schwenken Sie ständig hin und her und fahren Sie schließlich die Rolltreppe hoch, um den Level zu beenden.



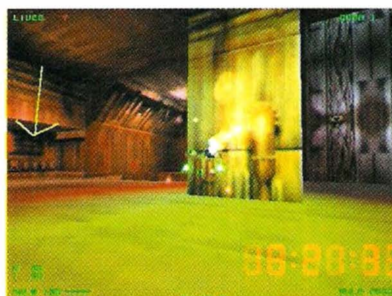


Nachdem Sie durch die linke Tür geflogen sind, kommen Sie zum Kühlungssystem. Schießen Sie auf die Ventilatoren, bevor Sie zerquetscht werden. Der erste der Schalter ist oben, Sie brauchen hier den Nitro Speed (Taste S).


Nach dem radioaktiven Areal (eine Wand beherbergt einen Secret Room) finden Sie im nächsten Raum einen Schlüssel, Switch 1 und einen Teleporter, der Sie zurück zum Anfang bringen kann. Ständig tauchen neue Gegner auf.



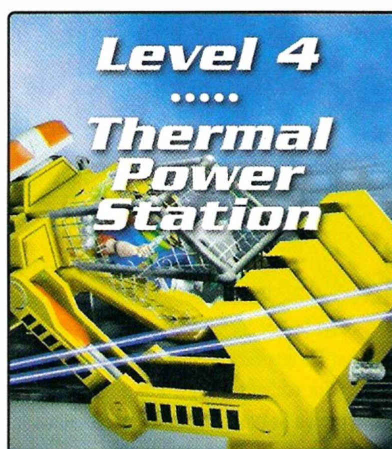
Sie müssen durch das Fenster den Generator unter Einsatz Ihrer Bomben und der primären Waffe zerstören. Erst dann können Sie in den Raum hinein. Dort finden Sie dann den zweiten Switch, der Sie weiterbringt.


Rechts geht es hoch zum dritten Switch, links (Pfeil) müssen Sie die Wand zerschießen, um einen Secret Room zu finden. Der Tunnel abwärts bringt Sie zu einem Raum, der von Goldbarren nur so wimmelt.


Sie müssen sich genau auf das blaue Rollband setzen und sich bis zur Tür fahren lassen, damit diese sich öffnet. Sie müssen das ganze (!) Band entlangfahren. Hinter der Tür ist Switch Nummer 4. Endlich!



Durch das kleine Fenster am blauen Rollband gelangen Sie zum Reaktor. Nehmen Sie den Schlüssel und verschwinden Sie durch die nun offene Glastür. Nun müssen Sie nur noch durch die beiden Tunnels, und Level 3 ist geschafft.




Links: Der erste Geheimraum des Levels. Zerschießen Sie das Tor und fliegen Sie hinein. Innen finden Sie einen Goldbarren. Außerdem finden Sie eine Hintertür, durch die Sie jedoch nicht fliegen können, da sie bewacht ist. Gefahrenstufe eins!


Durch den dritten Schacht können Sie durchfliegen, nachdem Sie das Tor zerschossen haben. Sie finden dort einen weiteren Secret Room, in dem Sie sich erst einmal ausstatten können. Sie werden's brauchen.

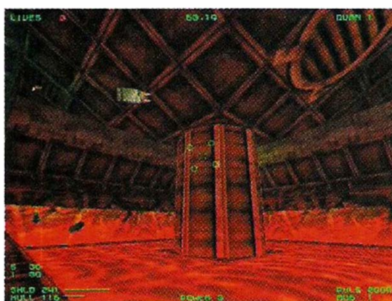

Durch diese Luke geht es weiter. Zerschießen Sie zuvor alle Kisten in diesem Raum, da sich in ihnen viele Goodies und Power-Ups sowie der Schlüssel für die Luke verbergen. Auch Schüsse auf die Wände bringen Ihnen Schild-Energie.

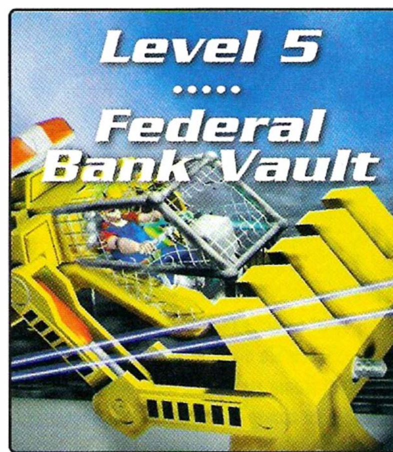

Achten Sie auf die Schießscharten im Boden. Im nächsten Raum (geradeaus fliegen) entdecken Sie ein Army-Nachschublager mit vielen Panzern. Also seien Sie mit Schilden gewappnet und fliegen Sie langsam.


Im Computerraum müssen Sie die Terminals zerstören. Benutzen Sie den Teleporter, der nur einmal in den Raum hineinführt. Anschließend ist er deaktiviert. Sie müssen also durch die Tür zurück, die Sie wieder zum Anfang des Levels führt. Arbeit!


Einen Secretraum finden Sie an der unscheinbaren Platte unten. Sie müssen aber ziemlich oft darauf schießen, damit sich die Platte wegbewegen läßt. Nehmen Sie die Strapaze dennoch auf sich, es lohnt sich!


Sie müssen alle Maschinen zerstören, um durch den mit Feuer beschossenen Tunnel fahren zu können. Vorsicht: Angriffe von hinten, wenn Sie im Sturzflug auf die Maschinen zurasen. „Verkriechen" Sie sich ruhig ab und an wieder im Tunnel.


Sie benötigen zwei Schlüssel, um diese Luke durch Beschuß zu öffnen. Anschließend erwartet Sie ein weiterer Biker, der Ihnen nach seiner Zerstörung einen schönen Batzen Gold da läßt. Durch die Röhren beenden Sie schließlich Level 4.




Los geht's in die Bank. Die aufgebahrten Silber- und Goldbarren in diesem Level können Sie nicht einsacken, probieren Sie es also gar nicht erst. Wäre ja auch wirklich zu einfach gewesen, oder?

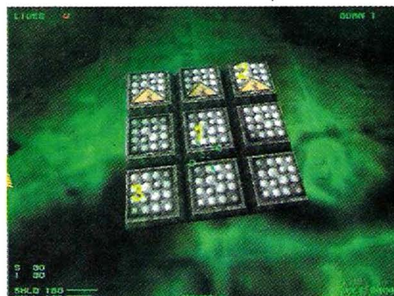

Im Wasserbecken ist es ruhig, bis Sie den Generator (Eingang hinten links) erledigen. Um hierhin zu kommen, müssen Sie durch eine Feuernische fliegen. Anschließend wimmelt es von Panzern, aber dort ist auch der Tresorschlüssel.


Der Tresor: In ihm finden Sie zwei Schlüssel. Beachten Sie das Giftgas, das ausströmt. Zu allem Unglück schließt sich der Panzerschrank nach wenigen Sekunden wieder und Sie stecken drin, wenn's dumm läuft.

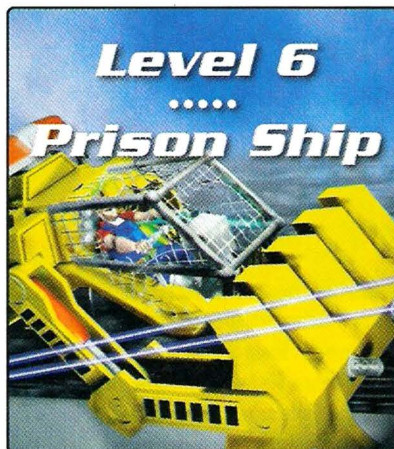

Den roten Keycode erhält man, indem man auf die Decke schießt. Diese klappt daraufhin nämlich auf und gibt den Blick auf die Konsole frei. Zudem können Sie hier eine Feuerwand im Inneren der Bank abschalten.


Dieses Panel erreichen Sie, indem Sie sich durch das Force Field mogeln (sliden Sie am Field entlang und schießen Sie): Die Tasten betätigen Sie in der hier dargestellten Reihenfolge, um die Tür zu öffnen.


Wenn Sie in diesem Raum (linke Abzweigung an der Kreuzung) ankommen, ist hier (Pfeil) noch eine Wand. Schießen Sie die für einen Secret Room in Stücke. An gleicher Stelle finden Sie ein Secret in den Räumen des grünen Codes.


Der Green Keycode ist gegenüber dem Raum mit dem Secret Room zu finden. Wenn Sie später am grünen Panel angekommen sind (in einem Raum, vor dem wieder ein Red Forcefield plaziert ist), geben Sie diese Kombination ein.


Der Keycode für die blaue Area sieht aus wie hier gezeigt. Nun müssen Sie nur noch den Ausgang finden. Dafür müssen Sie durch den Feuergang, alles Gold einsammeln und sofort nach links. (Achtung: der Goldbereich ist verstrahlt!)




Zerstören Sie alle Gegner und fahren Sie den Schacht hinunter. Im Quartier des Captains (Bild) finden Sie das erste DNA-Sample (Kreis). Der Goldbarren erscheint, nachdem Sie die linke Klappe aufgeschossen haben.



Die Laser deaktivieren Sie in dieser Nische. Fahren Sie nun um die Ecke in den ehemals lasergeschützten Raum. Dort befindet sich ein weiteres Stück DNA sowie ein Schalter, der einen weiteren Laser deaktiviert.


Nachdem Sie eine Etage tiefer geflogen sind (gegenüber des Captains Quartier), müssen Sie hier hinein. Der rote Schalter (Pfeil) deaktiviert den Laser, und Sie können hinein und das DNA einsammeln.


Die beiden Schalter müssen betätigt werden, bevor man den Knopf in der Mitte drücken kann. In den Crew-Quarters befindet sich ein DNA-Sample, ebenso zwei (plus Schlüssel) in diesem Raum hier. Zwei Secrets werden Ihnen angerechnet.


Eine Etage tiefer (Durchgang über Crew-Quarter) müssen Sie dieses Feuer ausschalten. Der Schalter dafür befindet sich jedoch im vor Ihnen liegenden Schacht. Also agieren Sie schnell, wenn das Feuer eine „Pause" einlegt.


Die Kristallkammer. An die verschlossenen DNA-Stränge kommen Sie, wenn Sie durch die nach dem Kampf entstandene Tür fliegen und im Armoury-Quarter auf einen Knopf drücken. Dort gibt es ebenfalls ein DNA-Sample.


Sie müssen jeweils auf den erleuchteten Zacken schießen, aber mit unterschiedlichen Waffen. Zacken 1 mit dem Pulsar, 2 mit der Sussgun, 3 mit dem Mug und 4 mit dem Trojax, nur dann geht die Kristallkammer auf.



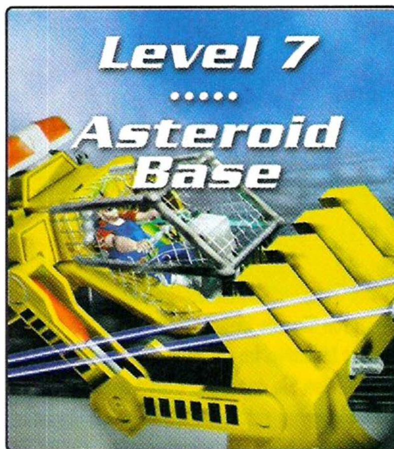
Wenn Sie durch dieses Tor (Schalter im Hintergrund!) fliegen, geht es rund. Zahllose Schalter, Knöpfe und unzählige DNA-Samples gilt es zu aktivieren bzw. einzusammeln. Fahren Sie durch alle Gänge und suchen Sie akribisch.



Das ist die Tür, die sich erst nach Einsammeln der DNA-Samples des Prison-Decks öffnet. Hinter der Tür wartet sofort ein Panzer, also Vorsicht. Anschließend landen Sie in einem Raum, dessen Tür sich hinter Ihnen verschließt.



Als erstes müssen Sie den Goldbarren einsammeln, damit weitere Gegner kommen. Diese zerstören Sie alle und sammeln das letzte DNA-Sample ein. Zum Ausgang geht es dem Licht nach (Pfeil).





Mit dem Trojax schießen Sie auf die Spule vor Ihnen, um die Türen der unteren Etage zu öffnen. So gehen Sie jedesmal voran, wenn Sie eine solche Spule sehen, dann öffnet sich Etage um Etage. Eigentlich ziemlich einfach!



Hier aktivieren Sie die Teleporter. Zu diesem Raum gelangen Sie, wenn Sie die rechte Tür der unteren Etage durchfliegen. Nun können Sie die Teleporter auf der ganzen Etage benutzen, was Ihre Arbeit wesentlich beschleunigt.



In diesem Raum finden Sie die zweite Spule, die Ihnen Zugang zur zweiten Etage verschafft. Die Spule befindet sich hinten links. Achten Sie auf die Gegner, die nach Aktivierung der Spule in Ihrem Rücken erscheinen.



Spule Nummer 3 finden Sie eine Etage tiefer. Fahren Sie mit der Plattform herunter (oder schleichen Sie durch das Loch). Passen Sie nur auf, daß Sie nicht unter eine Plattform gelangen, sonst werden Sie zerquetscht.



Diesen häßlichen Kerl müssen Sie aus dem Weg räumen, bevor Sie durch das Loch in der Decke entschwinden. Hüten Sie sich vor Angriffen von vorne. Die beste Taktik läßt Sie von hinten angreifen.



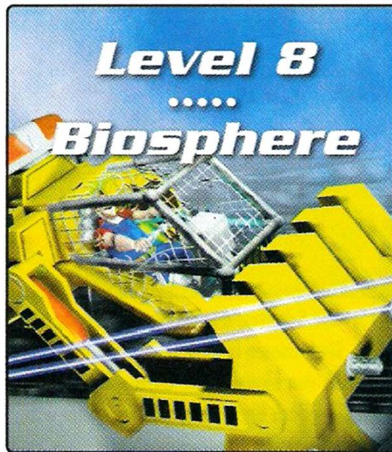
Passen Sie auf beim „Durchkriechen" der Strahlentore, denn die roten Strahlen haben die dumme Angewohntheit, sich stets zu verschieben, wenn Sie durchfliegen. Zerstören können Sie diese „Schranke" nicht.

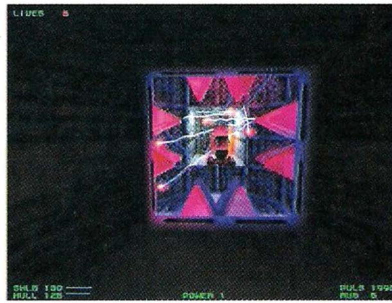


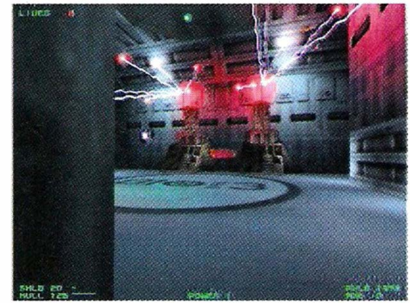
Wenn Sie nach den Strahlenschranken durch das Loch im Boden fliegen, gelangen Sie in diesen Raum. Sie müssen die beiden Switches (rechts und links) aktivieren. Schießen Sie einfach drauf, und Sie haben den Teleporter aktiviert.



Hier kommen Sie heraus, wenn Sie durch den Teleporter geschlüpft sind. Zerstören Sie alle Power-Rods, damit Sie den Teleporter in diesem Raum benutzen und dadurch Level 7 sicher beenden können.




Los geht's! Vernichten Sie die Gegner, bevor Sie durch das Elektrofeld rasen, nur diese Vorgehensweise ist sicher. Im Anfangsraum zuvor gibt es links einen geheimen Eingang. Zerschießen Sie die Luftschachtabdeckung.


Achten Sie auf die Strahlen. Sie müssen durch das Loch in der Decke fliegen. Anschließend durch zwei lange Gänge und zwei Räume immer geradeaus. Vorsicht vor den Ventilator-Räumen, der Luftstrom will Sie in die Klingen ziehen.

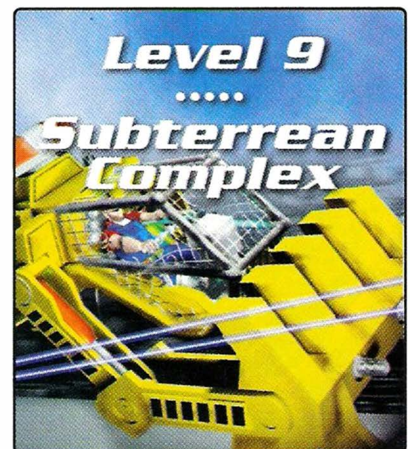

Im Hochofenraum können Sie durch das Loch im Boden (unter dem Ofen) zurück in die Mainhall gelangen, während das Loch in der Decke Sie an bisher unbekannte Orte weiterbringt, also da hinein.


Sie müssen die eingekreisten Solarenergiezuführer zerstören, um den Solarenergie-Generator abzuschalten. Fliegen Sie nun zurück, denn jetzt können Sie durch die zuvor luftdurchströmte Röhre fliegen. Dort gibt's dann einen Kristall.

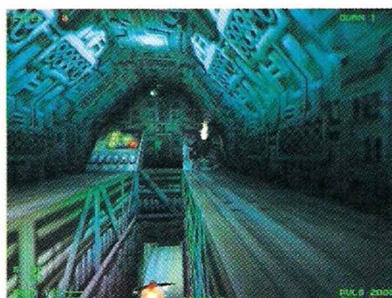

Fliegen Sie anschließend zurück durch den langen Korridor. Wenn Sie alle Gegner vernichtet haben, werden Sie immer noch Krach hören. Der kommt von den Laserstrahlen im Tunnel nach oben (Pfeil). Hier müssen Sie durch.


Von hier werden Sie in einen anderen Raum teleportiert. Sie können jedoch vorher noch einen weiteren Gang erkunden. Fliegen Sie nach links, zerstören Sie die Gegner und sammeln Sie die wertvollen Goodies ein.


Der Endgegner! Um zu ihm zu gelangen, müssen Sie durch den laserschießenden Gang rasen. Der Endgegner kann nur durch Schnellig- und Wendigkeit besiegt werden. Suchen Sie – wie er – Schutz in den Deckennischen.




Sie müssen die acht Security-Switches finden und zerstören, damit sich das Gatter in der Decke öffnet. Räumen Sie stets als erstes die Lokalität frei, damit Sie Ruhe haben, um sich umzugucken. Fliegen Sie sehr vorsichtig!


Hinten rechts sehen Sie den ersten Security-Switch. Eine schöne Forsaken-Grundregel hilft Ihnen auch hier: Schießen Sie wild um sich, dann entdecken Sie auch Verstecke ohne weiteres. Weiter geht's unten durch den Tunnel.


Durch dieses Tor müssen Sie hindurch. Um es zu öffnen, tauchen Sie in die grüne Säure und schießen auf das einzige Rohr, aus dem Luftblasen steigen. Anschließend müssen Sie noch alle Gegner im Raum vernichten, damit sich die Tür öffnet.



Sie kommen in einen Raum mit zwei Türen an den gegenüberliegenden Wänden. Security-Switch Nummer 2 (dort, wo der grüne Rauch aufsteigt) finden Sie, wenn Sie durch die Tür vor Ihnen gehen.



Der Schalter ganz links öffnet die Tür, die Security-Switch Nummer 2 gegenüberliegt. In den Raum mit dem Kraftfeld gelangen Sie von der anderen Seite. Sie können durch Betätigung eines Schalters eine Strebe herausbrechen.



Das ist der Schalter, der die Strebe herausbricht. Sie kommen in diesen Raum, indem Sie sich durch den blauen Laser durchschlängeln. Seien Sie jedoch äußerst vorsichtig, sonst war das Ihr letzter Flug!



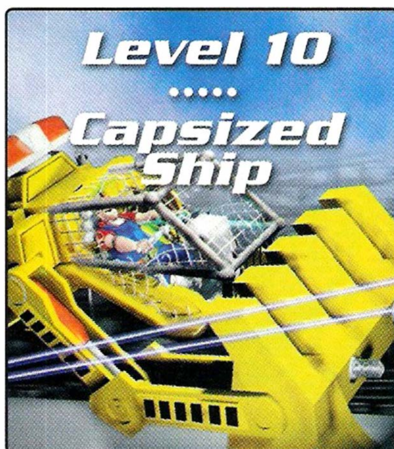
Schalter Nummer drei erreichen Sie, nachdem Sie lange geradeaus (den Eingang mit dem Feuerwall nehmen) fliegen. Auf der Rückseite befindet sich Switch Nummer 4. Die darauffolgende Tür öffnet sich nur, wenn alle Gegner zerstört sind.

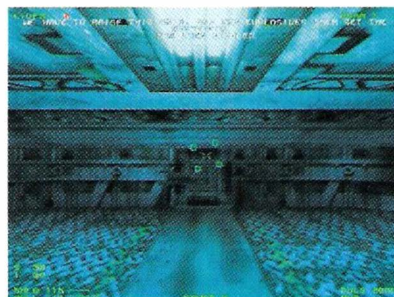


Nachdem Sie zurück zum Anfang geflogen sind, öffnen sich endlich die drei Schichten des Dachgatters, und Sie fliegen durch einen langen Gang. Im zweiten großen Raum finden Sie dann diesen Switch.

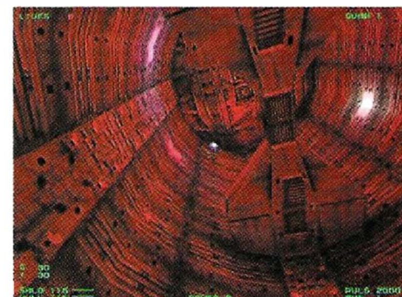


Das Ende des Levels: Rechts oben sehen Sie den Schalter, der die Wand links öffnet, wo schon der Kristall auf Sie wartet. Doch vorher müssen Sie sich noch mit ein paar Gegnern beschäftigen, also nicht übermütig werden.





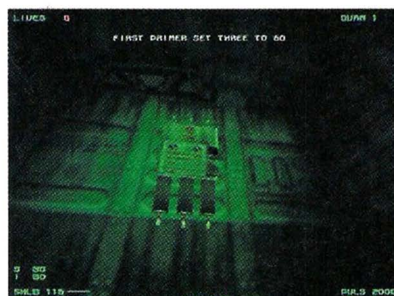
Um die Tür zu Beginn zu öffnen, müssen Sie alle auftauchenden Gegner vernichten. Einen anderen Weg aus diesem Raum hinaus gibt es nämlich nicht. Fliegen Sie viel hin und her, um kein gutes Ziel abzugeben.



Fliegen Sie oben durch die Tür, um zu einem Raum zu gelangen, wo Sie einen Schalter finden, der eine geheime Tür öffnet. In diesen Raum hier gelangen Sie, wenn Sie im zweiten Raum durch die Tür und immer geradeaus fliegen.



Schießen Sie auf die etwas texturmäßig hervorstehende Bodenplatte. Im darunter liegenden Geheimraum finden Sie einen Goldbarren sowie den Schalter, um den Propeller auszuschalten, hinter dem der Kristall liegt.



Der erste Schalter liegt unter Wasser. Der Eingang zum Wassertunnel liegt dem Eingang des Geheimraumes gegenüber. Tauchen Sie geradeaus, um in diesen Raum zu gelangen. Der Raum mit der großen Tür ist jetzt noch nicht von Bedeutung.

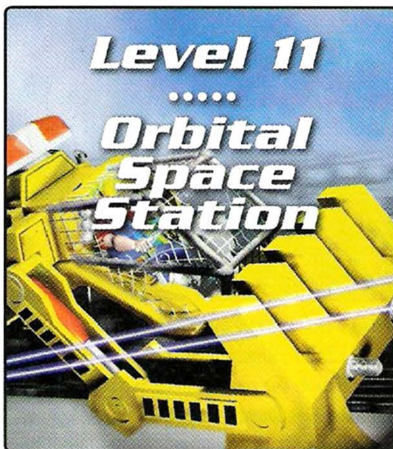


Der erste Durchgang (1) muß durchflogen werden, um die Tür (2) zu öffnen. Hinter der Tür befindet sich Switch Nummer 2. In diesen Raum hier kommen Sie durch das Loch im Boden beim überdimensionalen (und nicht gefährlichen) Panzer.


Der dritte Switch befindet sich am Ende des Raumes (Kreis). Sie gelangen hierhin, nachdem Sie durch den kreuzartigen Luftschacht geflogen und im Raum, der zum Generator führt, durch die Bodenluke „geschlichen" sind.

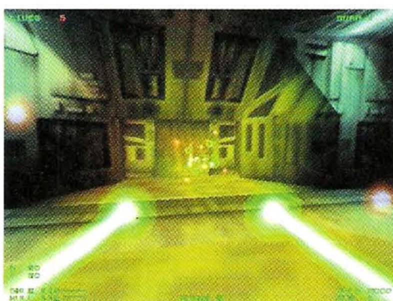

Der letzte Switch und der Kristall (vorher Propeller ausschalten!) finden sich am Boden dieses Raumes. Fliegen Sie vom vorigen Switch zurück zum Generatorraum und schlüpfen Sie durch die Tür gegenüber des Eingangs.


Um die Detonation-Sequenz auszulösen, müssen Sie die beiden Riesenroboter vor der zuvor unter Wasser verschlossenen Tür zerstören und auf den Auslöser hinter der Tür schießen. Schwierige Aktion, die viel Feingefühl erfordert.

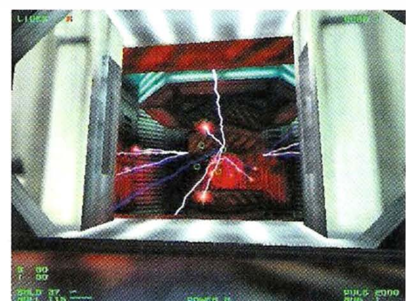



Aktivieren Sie alle vier Solar-Panels. Fliegen Sie vom Startpunkt aus durch das Loch in der Decke. Achten Sie darauf, daß Sie schnell aus den Räumen kommen, wenn die Panels aktiviert sind. Dann ist die Luke im Boden des Ausgangsraumes offen.

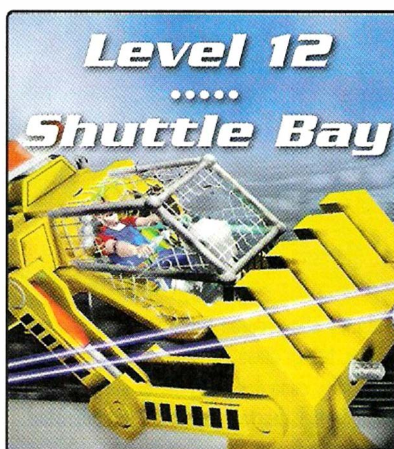

In einer Nische links befindet sich der Schalter, der den Teleporter im Eingangsbereich aktiviert. Vorsicht vor dem schwingenden „Hammer". Fliegen Sie gegen seine Laufrichtung und suchen Sie Schutz in den Nischen.


Diese Tür können Sie öffnen, wenn Sie alle Gegner aus dem Areal vernichten. Dafür müssen Sie in die „Luftgänge" fliegen. Hinter der Tür ist ein Geheimraum und der Schalter, der den Kristall freisetzt. Holen Sie ihn und teleportieren Sie sich fort.

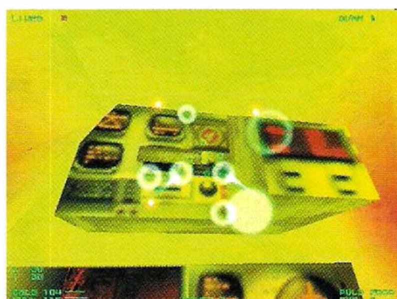

Malfunction! Der Teleporter ist kaputt, es gibt keinen Weg zurück. Holen Sie also unbedingt vor dem Teleporten den Kristall, sonst ist er nicht mehr zu erreichen, und wieder einmal wäre Forsaken für Sie hier beendet.


Durch diesen Raum müssen Sie, um auf der anderen Seite zum Schalter zu gelangen, der dann schließlich das Shuttle aktiviert. Sie müssen sich beeilen und durchrasen, wenn der runde Kristall nicht strahlt.


Nachdem das Shuttle aktiviert wurde, können Sie durch den Teleporter schlüpfen. Durch Betätigung von Schaltern, die sich im Schacht unter den Teleportern befinden, springen Sie in die verschiedenen Shuttle-Bays. Das war's!




Sie müssen ins Shuttle. Vom Startpunkt aus müssen Sie bergauf. Durch die erste Tür kommen Sie erst, wenn Sie alle Gegner vernichtet haben. Die Panzer greifen Sie am besten von hinten an. Wieder sehr langsam fliegen!


Schießen Sie auf den Schalter, damit sich die große Metalltür öffnet, die auf der gegenüberliegenden Seite des Eingangs zu diesem Raum liegt. Sie müssen mit großer Gegenwehr rechnen, fliegen Sie also viele Pirouetten.

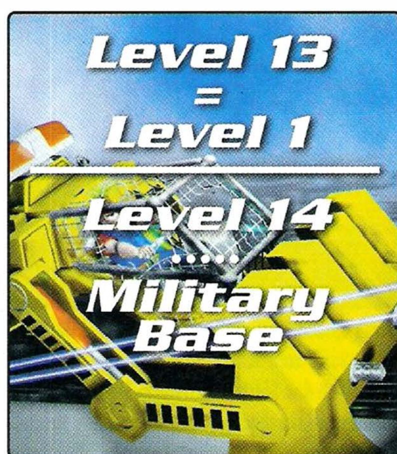

Die Exit-Door öffnet sich nur nach folgendem Prozedere: Schießen Sie einmal auf die Tür und zerstören Sie die erste Angriffswelle. Ihr folgt eine zweite mit einem Panzer. Zerstören Sie auch diese und schießen Sie wieder auf die Tür.


Rechts können Sie durch die Tür schlüpfen. Wenn Sie dem einzigen Gang aus dem Kontrollraum folgen, gelangen Sie zu einem roten Knopf, der eine versteckte Tür öffnet, wo sich Ihre Systeme wieder aufladen können.


Dieser Level ist einer der linearsten. Es geht fast immer geradeaus und einmal durch einen Luftschacht nach unten, bis Sie zu diesem Metatank gelangen. Greifen Sie ihn von hinten an und schützen Sie sich in den Seitenräumen.


Ein Secret finden Sie, wenn Sie in die Säule fliegen und von innen auf den oberen „Deckel" feuern. Der „Deckel" entpuppt sich dann als doppelter Boden, und Sie finden ein Goodie. Manchmal zahlt sich Beharrlichkeit aus!


Durch das Landing-Pad verschwinden Sie aus Level 12. Im „Rondel" zuvor gibt es noch einen roten Knopf, der eine weitere Tür öffnet, hinter der Sie einige Goodies und Gold finden können. Das sollten Sie sich gönnen.




Sie fliegen den Schacht ohne Tür hinunter, bis Sie durch den unteren Tunnel (bei der kleinen Abzweigung) hierhin kommen. Achten Sie im gesamten Level auf die runden, schwarzen Luftschächte. Fast alle können zerschossen werden.


Ein kleines Rätsel: Schießen Sie auf das Panel hinter den Kisten, damit sich der Gabelstapler hinter Ihnen in Bewegung setzt und einen Stapel wegschiebt. Im Raum dahinter finden Sie einen Schalter für die Tür im Schacht am Anfang.

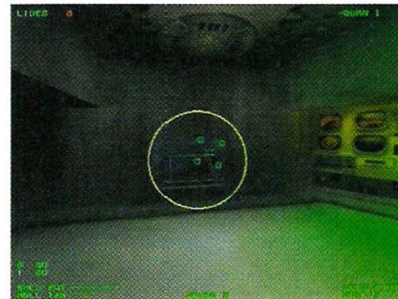

Sie benötigen fünf dieser Bombpieces. Zu Beginn sind allerdings die meisten Türen verschlossen. Das Laserfeld rechts setzen Sie durch Beschuß außer Kraft. Im Laserfeldraum befindet sich schließlich ein Schalter.


Während alle anderen Türen Sie nicht reinlassen wollen, bringt diese Tür Sie weiter. Seien Sie vorsichtig, denn der Gang hinter der Tür wird durch Schießscharten geschützt. Anschließend geht es durch eine Glasröhre weiter.


Schwer bewachte Räume erwarten Sie nach der Röhre, bis Sie hier angelangen. Hinten an der Wand finden Sie einen Schalter, der die runde Stahltür weiter vorne öffnet. Also nix wie hin, auf dem Weg finden Sie ein weiteres Bombpiece.


Nachdem Sie die neugeöffnete Tür passiert haben, geht es runter zum Zug. Fliegen Sie ihm hinterher und verstecken Sie sich in der Nische (eine Nische weiter ist später auch ein Bombpiece) in der Mitte, um nicht zerquetscht zu werden.

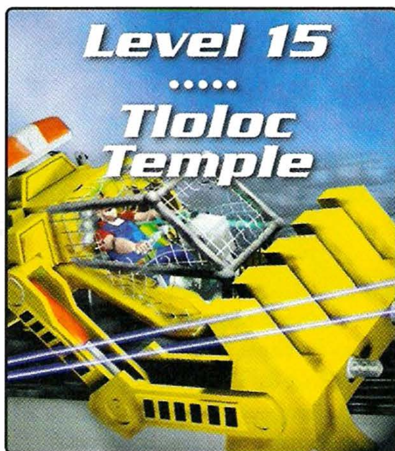

Die drei Raketen können Sie zerstören. Durchsuchen Sie die Raketenschächte unbedingt in den oberen Regionen. Nur dort finden Sie nämlich den Schalter für eine weitere Tür. Das tun Sie natürlich vor der Zerstörung.


Diesen Schalter müssen Sie umlegen (einfach draufschießen), damit sich eine Bodenplatte im Raum davor hebt. Beeilen Sie sich aber, um durchzuschlüpfen, denn die Platte schließt sich recht schnell wieder.


Sie müssen durch die runde Tür, vorher aber alle Gegner zerstören. Die grünen Glaskästen öffnen Sie mit einem Schalter, der rechts vom Eingang im Dunklen ziemlich versteckt liegt. Seien Sie auf einige fiese Gegner gefaßt!

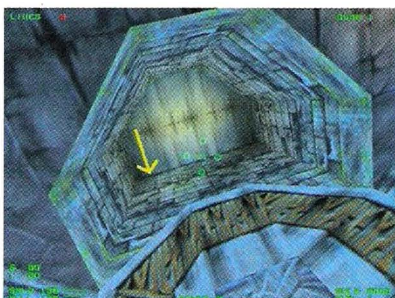

Durch die einzige offene runde Metalltür gelangen Sie zu einem Raum, in dem Sie den Schalter für eine weitere Metalltür (hinter ihr liegt ein zweiter Schalter) finden. Achten Sie auf die vielen Gegner in den Nischen.

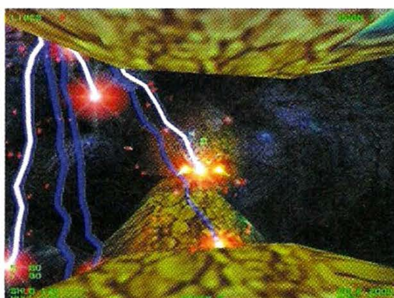

Die Tür zum Ausgang können Sie öffnen, wenn Sie alle fünf Bombpieces eingesammelt haben (Schalter befindet sich links). Fliegen Sie immer mal wieder bereits geflogene Wege zurück, da die Bombpieces dort manchmal erst später auftauchen.




Sie müssen den Kristall aktivieren. Zerstören Sie alle Luftgegner, und erkunden Sie dann die seitlichen Durchgänge samt ihrer „unteren" Etagen. Im blauen Tunnel müssen Sie auf das Bildnis des Pharaos schießen, um das Gitterfenster zu öffnen.


Das Wandmosaik muß ein einheitliches Muster haben (auf diesem Bild fehlt noch ein Teil). Durch Beschuß der vier einzelnen Teile mit einer Waffe vervollständigen Sie es, öffnen dadurch die verschlossene Tür oben und einen Secret Room.


Eine schwache Stelle in den Wänden finden Sie hier (Pfeil). Zerschießen Sie die Wand, und Sie kommen zu einem Laser, der ein Rad im Wasser antreibt. In diesem Gewässer (Vorsicht, sehr stürmisch!) finden Sie das Golden Idol.


Zerstören Sie in den Katakomben alle Gegner und schießen Sie wieder auf das Pharaoenbildnis. Sie kommen anschließend in dieses Gewölbe. Achten Sie auf die Elektrostrahlen. Der Ausgang befindet sich in der Decke.


Hier war einmal eine Wand. Jetzt finden Sie hier eine Secret-Area. Achten Sie im gesamten Areal auf die Schießscharten in den Wänden, die munter drauflosschießen. Benutzen Sie eine Sliding-Technik, um auszuweichen.


Sie müssen die vier Laser aktivieren (Pfeil), damit der Kristall beschossen wird. Anschließend geht es zurück und runter in die Feuergrube, die jetzt voller Gegner ist. Die dortige Tür ist nun geöffnet.


Sie gelangen in diesen laserbeschossenen Raum. Geradeaus sehen Sie einen Kristall, links sind zwei noch verschlossene Tore. Um diese zu öffnen, müssen Sie rechts durch die offenen Gatter (Pfeil). Es wird getaucht bis zum Munitionsdepot.


Der innere Tempel. Sie gelangen hierhin, nachdem Sie durch die zuvor geöffneten Türen fliegen und zum Eingangsbereich zurückgelangen. Nun fliegen Sie durch die zuvor verschlossene Tür und müssen erneut kämpfen.


Erst nachdem Sie sich bewiesen haben, sprich Ihre Gegner in die ewigen Jagdgründe geschickt haben, können Sie eine Etage höher fliegen und den Avatar besiegen. Nun haben Sie 5 Minuten, um zurückzufliegen.



Da eine Tür geschlossen ist, müssen Sie für den Rückweg den grauen, dunklen Tunnel benutzen, der Sie zuvor schon in den großen Raum nach dem Eingang gebracht hat. Verschwinden können Sie aus diesem Schlupfwinkel.




Der Pool of Life kann Ihnen helfen, Ihre Schilde aufzufrischen, wenn Sie angeschlagen sind. Achten Sie bei der dem Pool folgenden Halle auf die Schießscharten an der Seite, dort tauchen immer wieder Gegner auf.


In einem der Pharaonen-Bilder gibt es einen Secret Room. Sie öffnen ihn durch langen Beschuß und finden dort – einen mickrigen Goldbarren. Wenn alle Gegner zerstört wurden, öffnet sich die Tür im Boden.


Wenn Sie nach Durchqueren dieses Raumes in die linke Tür fliegen, werden Sie eingeschlossen (können durch das Töten aller Gegner jedoch weiter). Geradeaus warten Feuergeschütze auf Sie, und Sie gelangen in den „Hauptraum".


Der „Hauptraum". Aktivieren Sie beide Laser, um den Altar herunterzufahren. Außerdem können Sie hier den Pool of Life reaktivieren und so Ihre arg dezimierten Schilde auffrischen, was Sie dankend annehmen sollten.


Der Raum unter dem Altarzugang! Zurück zum „Hauptraum" mit dem Altar kommen Sie nur, wenn Sie den Wind abstellen, der durch den Gang fegt und Sie daran hindert. In einem tiefen Gewölbe ist der rote Knopf dazu versteckt.


Das zweite und letzte Secret finden Sie, wenn Sie auf die Köpfe der beiden Schlangen schießen. Das müssen Sie mehrmals wiederholen. Herzlichen Glückwunsch!

Thorsten Seiffert ■

Allgemeine Spieletips

StarCraft

Multiplayer

Wie versprochen, liefern wir Ihnen nach der umfangreichen Komplettlösung als Zugabe seitenweise nützliche Infos für StarCraft-Fans, die sich bevorzugt in Netzwerken oder in Blizzards Battle.Net tummeln. Einzelspieler werden auch im Kurztips-Teil fündig.

Allgemeine Tips (Multi-Player)

Anzahl der Arbeiter pro Raffinerie

1. Eine Raffinerie kann vier bis fünf WBF/Drohnen/Sonden beschäftigen. Mehr sind nicht sinnvoll, da die Gas-Produktion sich dadurch nicht erhöht.

Kristallfelder

2. Man sollte stets zehn bis fünfzehn Arbeiter pro Basis in die Kristallfelder schicken.

Mineralien oder Gas?

3. Am Anfang sind Kristalle wesentlich wichtiger als Gas. Nur die mächtigeren Truppentypen und die Upgrades benötigen Gas.

Welche Upgrades zuerst?

4. Ein Upgrade von Geschwindigkeit, Reichweite und Energie eines Truppentyps ist meist sinnvoller als eine Erhöhung von Waffenstärke und Panzerung. Letzteres sollte erst später erfolgen.

Defensiv oder offensiv?

5. Auf großen Karten mit mehreren Gegnern sollte man zunächst Ressourcen horten und eine defensive Taktik einschlagen. Später greift man mit den mächtigsten Truppentypen in den Kampf ein, die einem zur Verfügung stehen.

Schwächen des Gegners in der Anfangsphase

6. Auf kleinen Karten mit nur einem oder zwei Gegnern kann man versuchen, schon früh mit einer Gruppe preiswerter Einheiten (Marines/Zerglinge/Berserker) den Gegner zu attackieren.

Frühzeitiges Erkunden

7. Es lohnt sich immer, die Karte und den Standort der Gegner schon früh mit einer preiswerten Einheit zu erkunden, auch wenn diese dabei eliminiert wird.

Bewachen von Rohstoffen

8. Orte auf der Karte mit großen Ressourcen, die man noch nicht abbauen kann (oder will), sollten dennoch immer überwacht werden (Terran: Spinnenmine; Zerg: eingegrabener Zergling; Protoss: Pylon). Man kann auch eine Einheit in dem Gebiet patrouillieren lassen, um Aktivitäten des Gegners frühzeitig zu entdecken.

In-Schach-halten des Gegners

9. Neben Kristallen und Gas ist die wichtigste Ressource in Multi-Player-Spielen die Zeit. Wer einen Konkurrenten beschäftigen/ablenken kann bzw. schon früh in die Defensive drängt, während er selbst unbehelligt aufrüstet, hat einen entscheidenden Vorteil.

Zeitersparnis durch Hotkeys

10. Wichtige Truppenteile sollten unbedingt mit Hotkeys belegt und selbige für Bau und Produktion benutzt werden.



Terrans

Zweite Kaserne empfehlenswert?

1. Die ersten Gebäude für eine neue Basis sind Kaserne, Depots, Bunker und Fabrik. Eine zweite Kaserne/Fabrik lohnt sich erst dann, wenn man genug Rohstoffe besitzt, um Einheiten parallel zu produzieren.

Neue Filialen gründen

2. Für den Aufbau einer zweiten Basis fertigt man eine Kommandozentrale noch in der alten und fliegt sie dann zum neuen Ort.

WBFs - die Grundlage des Erfolgs

3. WBFs sind sehr vielseitig. Man sollte sie bei einem Angriff mitführen, um beschädigtes Gerät zu reparieren. Hält man die Shift-Taste gedrückt, kann man gleich mehrere Reparaturaufträge erteilen.

Spinnenminen adieu!

4. WBFs können Spinnenminen entschärfen.

Was man mit den Marines alles anstellen kann

5. Marines sind billig zu produzieren und können in der frühen Phase des Spiels den Feind in ihrer Übermacht erdrücken. In aussichtslosen Situationen wenden sie ihr StimPack an und können dadurch manchmal noch die Oberhand behalten. Gegen Hydralisken sind Marines eine ausgezeichnete Waffe, gegen Mutalisken und Wächter haben sie jedoch wenig Chancen.



So ausgestattet, dürfte der Beginn eines Spieles unter einem guten Stern stehen.

S T U



Im Belagerungs-Modus sollten die Panzer mit Goliaths abgesichert werden.

Feuer und Flamme: Die Feuerfresser

6. Feuerfresser richten mit ihren Flammenwerfern großflächigen Schaden an und eignen sich am besten gegen eine Übermacht gegnerischer Nahkämpfer wie Zerglinge und Berserker. Eigene Truppen werden von ihnen übrigens niemals aus Versehen versengt.

Die Geheimwaffe der Terraner: Die Geister

7. Geister sind oft die einzige Möglichkeit, mit schwerem feindlichen Gerät (insbesondere alle Protoss-Schiffe) fertigzuwerden, wenn einem noch nichts Gleichwertiges zur Verfügung steht. Dazu verwendet man die Stopper-Fähigkeit. Durch einen Upgrade ihres Energievorrats können Sie sie auch im Tarnmodus zweimal hintereinander einsetzen. Allerdings besitzen Geister nur wenige Hitpoints. Sie sollten sich daher in Feindesland immer getarnt bewegen.

Super-GAUs dank der Geister

8. Atomschläge können große Gebäude nicht vollständig zerstören, eliminieren aber alle Einheiten ringsherum. Geister, die Atomschläge initiieren, können gut mit der Matrix geschützt werden, wenn sie entdeckt sind.

Vorbereitungen für einen Atomschlag

9. Vor einem Atomschlag gegen die Protoss sollte man – wenn möglich – zuerst deren Schilde durch die EMP-Schockwelle ausschalten.

Adler gegen Berserker und Zerglinge

10. Adler zeichnen sich durch ihre Schnelligkeit aus und können zu Beginn des Spiels in einer schlecht verteidigten Basis großen Schaden anrichten. Ein Upgrade ihrer Geschwindigkeit macht sie noch gefährlicher. Sie eignen sich gut gegen Berserker und Zerglinge.

Vorsicht, Falle: Spinnenminen

11. Spinnenminen dienen defensiven und offensiven Zwecken. Vermint man den Eingang truppenproduzierender feindlicher Gebäude, werden frische Einheiten sogleich zerstört. Minen können auch zur Aufklärung eines Gebietes verwendet werden und sind wegen ihres Tarnmodus' nicht leicht zu entdecken. WBF/Drohnen/Sonden sowie Archons lösen keine Minen aus.

Wie man Panzer einsetzt

12. Panzer sind eine mächtige Waffe. Insbesondere im Belagerungs-Modus können sie mit einem Schuß großflächigen Schaden anrichten. Dann haben sie eine größere Reichweite als Türme, Räuber und Hohe Templer, die PSI-Sturm aussprechen wollen. Sie müssen aber stets vor Luftangriffen geschützt werden. Hat man keine Kreuzer zur Verfügung, sollte man sie durch eine drei- bis vierfache Zahl von Goliaths eskortieren.

Terranische Universalwaffe: Goliaths

13. Goliaths sind gegen Boden- und Luftziele gleichermaßen einsetzbar. Sie zeichnen sich im Kampf gegen alle Protoss-Schiffe (außer Beobachter) und die Wächter der Zergs aus. Für die Defensive sind jedoch meist Marines besser (und billiger), die aus Bunkern heraus kämpfen.

Lohnen Raumjäger?

14. Raumjäger sind im Verhältnis zu ihren Kosten schwache Einheiten. Vernachlässigt der Gegner jedoch seine Luftaufklärung, können sie im Tarnmodus etwa gegen Panzer und Mutalisken sehr unangenehm werden.

Die Geheimnisse des Schweren Kreuzers

15. Kreuzer sind wegen ihrer hohen Zahl an Hitpoints mächtige, wenn auch teure Einheiten. Die Yamato-Kanone hat eine große Reichweite (größer als der Sichtbereich) und kann alle feindlichen Truppentypen ausschalten. Einzig Terrors (mehr als fünf) und den Blutbad-Spruch der Vergifter müssen sie fürchten. Einzelne Terrors löschen sie jedoch mit nur einem Schuß aus.

Die Entwicklung wert: Forschungsschiffe

16. Forschungsschiffe sind ebenfalls sehr teuer, dafür aber vielseitig einsetzbar. In der Defensive machen sie getarnte Feinde sichtbar, in der Offensive schützen sie Einheiten mit der Verteidigungsmatrix. Insbesondere in Kombination mit Kreuzern bilden sie die mächtigste Offensivwaffe. Sie setzen EMP-Schockwellen (gegen die Protoss, insbes. die Archons) und Bestrahlung (gegen Hohe Templer und Berserker, Terror und Vergifter) ein. Bestrahlung verletzt jedoch nur „lebende" Objekte. Forschungsschiffe sind langsam und können sich nicht verteidigen; sie müssen daher ausreichend durch andere Truppen geschützt werden.

ComSat-Station gegen Tarn-Einheiten

17. Neben Forschungsschiffen kann auch der Scan einer ComSat-Station getarnte Einheiten sichtbar machen.

Schützen Sie Ihre Basen mit Bunkern!

18. Bunker sind starke Verteidigungsanlagen und sollten mit Marines mit verbesserter Reichweite besetzt werden. Ein Bunker schützt neben PSI-Sturm, Bestrahlung und Brütlingen auch vor neugierigen Blicken Ein Beispiel dafür sind ausgebildete Geister, oder man besetzt einen Bunker nur mit einem oder zwei Infanteristen. Feinde werden trotzdem abgeschreckt.

Reparieren geht über Produzieren

19. Es ist wesentlich effizienter, beschädigtes Gerät zu reparieren, als neues zu produzieren. Darauf sollte man insbesondere bei den teuren Panzern, Kreuzern und Forschungsschiffen achten und diese rechtzeitig aus dem Kampf zurückziehen.



Zerg

Spinnenminen entschärfen

1. Drohnen können Spinnenminen entschärfen. Wird das HQ angegriffen, läßt man sie sich eingraben.

Frühzeitiges Erkunden der Karte

2. Overlords mit Geschwindigkeits-Upgrade sind ausgezeichnete Erkunder. Sollten sie von Schiffen angegriffen werden, halten Sie Ihre Terrors bereit!

Unsichtbares enttarnt

3. Neben Overlords sind Sporenkolonien die einzigen Detektoren der Zerg.

Überraschung: Eingraben von Einheiten

4. Zerglinge sollte man überall dort eingraben, wo Aktivitäten der Gegner zu befürchten sind: vor der eigenen Basis, in der Nähe von Ressourcen, sogar vor der gegnerischen Basis. Durch Erhöhung von Angriffsschnelligkeit und -schaden werden sie in ihrer Vielzahl (sie schlüpfen immer paarweise) zu gefürchteten Gegnern in der frühen Phase des Spiels. Sie fügen dann insbesondere den Protoss großen Schaden zu, da diese keine Bunker wie die Terrans besitzen.

Zerg-Universalwaffe: Hydralisken

5. Hydralisken sind die flexibelste Zerg-Einheit. Sie sind schnell und vergleichsweise preiswert herzustellen, wobei sie Luft- und Bodenziele gleichermaßen angreifen. Normalerweise sollten sie den Großteil der Zerg-Armee stellen. Ein Upgrade von Reichweite und Geschwindigkeit ist empfehlenswert. Sie sollten sich aber vor Spinnenminen, Belagerungspanzern, Räubern und PSI-Sturm in acht nehmen.

Der Aufbau von Zerg-Armeen

6. Hydralisken und Zerglinge sind die Truppentypen, die man zu Beginn üblicherweise produziert. Sie leisten in Offensive und Defensive gute Dienste. Man sollte die Hydralisken beim Angriff stets hinter den Zerglingen postieren.



Die Hydralisken und die Zerglinge stellen die Kernausstattung auf Seiten der Zerg dar.



Die Ultralisken sind zwar teuer in der Herstellung, aber ein gutes Mittel gegen die Marines.

Einsatzgebiete der Mutalisken

7. Mutalisken sind nur in einer größeren Gruppe stark. Zusammen mit Terrors sind sie ein gutes Mittel, um den Gegner an einer Expansion auf einer Inselkarte zu hindern. Sie müssen sich vor PSI-Sturm und großen Gruppen von Marines in acht nehmen.

Retter in letzter Minute: Terrors

8. Terrors sind die tödlichste Waffe gegen Lufteinheiten in *StarCraft*. Sie sind nicht billig, können aber schnell produziert werden und dadurch in einem Gefecht auch noch in letzter Minute das Blatt wenden.

9. Von allen „magiebegabten" Einheiten besitzen Königinnen die größte Reichweite. Der Parasit-Spruch ist die bequemste Möglichkeit des Erkundens. Mit Brütlingen werden Panzer, Goliaths, Hohe Templer und Dragons ausgeschaltet. Das „Einfangen" macht getarnte Einheiten sichtbar und reduziert Geschwindigkeit sowie Angriffshäufigkeit aller Einheiten. Sogar die schnellen Scouts können so mit Terrors zerstört werden. Ferner werden damit Halluzinationen erkannt.

Teuer, aber effektiv: Ultralisken

10. Ultralisken besitzen eine größere Angriffsstärke und mehr Hitpoints als Hydralisken, sind aber teurer in der Produktion. Wer genug Ressourcen besitzt, wird diese Kampfmaschinen bauen. Gegen Marines sind sie eine ausgezeichnete Waffe.

Die unterschätzte Einheit: Vergifter

11. Vergifter sind sehr gefährlich, wenn sie mit dem Eingraben-Upgrade ausgestattet sind. Mit dem Blutbad-Spruch können sie die Terraner-Verteidigung (Bunker, Turm, Panzer) ausschalten. Auch gegen Protoss-Räuber und Träger können sie eingesetzt werden. Ihre größten Feinde sind Bestrahlung, Spinnenminen und Wächter. Mit Hilfe des dunklen Schwarms können Bodeneinheiten versteckt werden – z. B. bei einem Einsatz von Hydralisken gegen gegnerische Lufteinheiten. Aber auch in der Defensive bei der Verteidigung der eigenen Basis ist dieser

Spruch nützlich. „Fressen" füllt die Energie des Vergifters wieder auf. Die Stärke/Größe des Opfers spielt dabei keine Rolle.

12. Wächter besitzen eine große Reichweite und zeichnen sich durch ihre Wirksamkeit gegen Panzer, Räuber und Türme aus. Werden sie durch Terrors und Hydralisken eskortiert, haben sie keine Einheit des Gegners zu fürchten. Auf sich alleine gestellt, sollten sie sich vor Archons und Hohen Templern in acht nehmen.



Protoss

Sonden zur Erkundung einsetzen

1. Sonden können früh als Aufklärer eingesetzt werden. Sie entschärfen Spinnenminen und sind immun gegen Brütlinge.

Grundlage der Protoss-Armee: Berserker

2. Berserker sollten einen Großteil der Protoss-Armee ausmachen. Sie sind stärker als Marines und sollten Geschwindigkeits- und Angriffs-Upgrades erhalten. Ihre größten Feinde sind Gruppen von Adlern.

Wofür Dragoner einsetzen?

3. Dragoner können gut gegen Adler und Mutalisken eingesetzt werden, müssen sich aber vor einer Überzahl von Zerglingen fürchten.

Die Crème de la Crème im Protoss-Lager: Templer

4. Templer zeichnen sich durch ihre magischen Fähigkeiten aus. Der PSI-Sturm ist möglicherweise der beste „Spruch" in *StarCraft* und insbesondere für Gruppen feindlicher Einheiten (Arbeiter, Zerglinge, Hydralisken, Mutalisken usw.) tödlich. Halluzinationen kann man verwenden, um Feindfeuer abzulenken, während die eigenen Truppen eine Feindbasis stürmen.

Sicherer Transport von Einheiten: Shuttles

5. Shuttles können Berserker und Räuber hinter die feindlichen Linien transportieren. Ihre Geschwindigkeit sollte man durch ein Upgrade erhöhen.

Räuber in der Defensive einsetzen

6. Räuber sind in der Verteidigung zusammen mit Berserkern eine gute Abwehr gegen angreifende Bodentruppen, insbesondere Hydralisken, Marines und Zerglinge. In der Offensive sind sie wegen ihrer Langsamkeit nur in Verbindung mit Shuttles eine gute Wahl.



Sind die Berserker erst einmal upgegradet, so stellen die Marines keine Schwierigkeiten mehr dar.



Pylonen sind wichtig für die Versorgung der Gebäude und sollten stets verteidigt werden.

Die Möglichkeiten des Beobachters

7. Der Beobachter kann eingegrabene und getarnte Einheiten (Geist, Jäger) sowie Spinnenminen entdecken.

Die Luftmacht: Scouts

8. Scouts sind die besten Luft-Luft-Einheiten. Allerdings sind sie teuer und langsam in der Herstellung. Vor dem Einfangen-Spruch der Königin und Terrors sollten sie sich in acht nehmen.

Masse UND Klasse: Träger und Interceptors

9. Träger sind in einer Gruppe mächtige Einheiten und richten dann sehr großen Schaden an. Gefährdet sind sie nur durch PSI-Sturm, bei Angriffen von Terrors und durch Geister, die ihre Stopper-Fähigkeit einsetzen. Erhöhen Sie unbedingt die Interceptor-Kapazität.

Klammheimliche Attacken: Arbiter

10. Arbiter leisten durch ihr Tarnfeld gute Dienste in der Offensive. Das Stasis-Feld kann sowohl auf gegnerische als auch auf eigene Einheiten angewendet werden. Letzteres kann etwa bei Angriffen von Terrors oder nach einer EMP-Schockwelle sinnvoll sein, damit teure Einheiten nicht zerstört werden.

Ideal gegen Lufteinheiten: Archons

11. Archons sind eine gefährliche Waffe gegen Lufteinheiten. Wegen ihrer Langsamkeit sind sie jedoch schwach in der Offensive. Daher sollte man versuchen, stets den Gegner angreifen zu lassen. Sie können ihre Schilde durch eine Schildbatterie schneller wiederherstellen als andere Protoss-Einheiten und lösen keine Spinnenminen aus.

Flasche leer? Schildbatterien helfen weiter

12. Schildbatterien sind sehr wichtig für die Protoss. Bauen Sie sie früh genug, damit sie voll aufgeladen sind, wenn sie gebraucht werden.

Schutz der Pylons

13. Pylons werden das Hauptziel bei Angriffen der Gegner sein. Stellen Sie sicher, daß Ihre wichtigsten Einrichtungen immer durch mehrere Pylons versorgt werden.

Photonenkanonen – Grundlage der Stützpunkt-Verteidigung

14. Photonenkanonen feuern auf Boden- und Luftziele gleichermaßen – anders als die vergleichbaren Einrichtungen der Terraner und Zergs. Ihre Reichweite ist in beiden Fällen gleich.

Andreas Krumme ■

Die besten Tips & Tricks der PC Games-Leser

Anno 1602

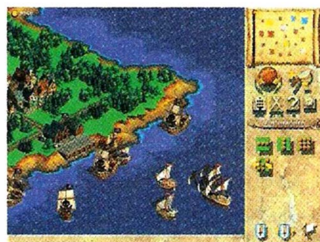
Nach unserem Aufruf in der Ausgabe 6/98 trudelten in den vergangenen Wochen briefsäckeweise Einsendungen mit großen und kleinen Tips, Kniffen und Cheats zum Sunflowers-Knüller bei uns ein. Das Ergebnis ist eine Fundgrube an Ideen, die jeder Anno 1602-Fan sofort umsetzen kann.

1. Sind Ihnen Eingeborene im Weg, lassen sich diese leicht aus dem Weg räumen. Meist ist das Hauptquartier vom Meer aus zu erreichen, das heißt, man nimmt selbst keinerlei Schaden. Häufig kann man danach sogar die Krieger des Volkes zerstören. Der Fluch, der von den Eingeborenen ausgesprochen wird, ist nicht von Bedeutung. Achtung: Falls man mit einem Eingeborenenvolk Streit hat, sind alle Eingeborenenvölker danach in Kriegszustand mit Ihnen. Mit Ureinwohnern lassen sich auch keine neuen Friedensverträge mehr abschließen.



2. Piratenschiffe sollte man grundsätzlich nur mit zwei oder mehreren Schiffen angreifen. Ein Piratenschiff hat die Stärke eines großen Handelsschiffs. Das Vernichten eines Piratennests lohnt sich nie:
   - Sie werden ständig von den Piraten angegriffen.
   - Ihre Gegner werden praktisch nicht mehr attackiert.

   Für jedes zerstörte Piratenschiff erhalten die Piraten ein neues Schiff, egal, ob das Nest zerstört ist oder nicht. Das Vernichten von Piraten bringt lediglich jede Menge Punkte.



3. Anstelle von Schutzmauern lohnt es sich, Wälder zu pflanzen. Wälder sind billig, man kann sie nicht attackieren, und man kann nicht durch sie hindurchschießen. Ebenfalls sehr effektiv sind die verschiedenen Felder (z. B. Tabakfelder). Man kann sie ebenfalls nicht angreifen, aber man kann darüber hinwegschießen. Um angreifende Krieger baut man so schnell wie möglich irgendein Feld und beschießt sie danach mit Kanonen und Musketen.

Bedarf an Gütern pro 1.000 Einwohner
(bei einem Steuersatz zwischen 25 und 30%):

- 14-15 Plantagen Getreide
- 3-4 Plantagen Gewürze
- 5-6 Plantagen Tabak
- 3-4 Plantagen Kakao
- 5-6 Plantagen Wein
- 2-3 Plantagen Baumwolle für Stoffe
- 1 Plantage Baumwolle für Kleider
- 1 Goldbergwerk

Die niedrigere Zahl ist eher knapp, die größere bringt etwas Überschuß.

David Gegenschatz ■

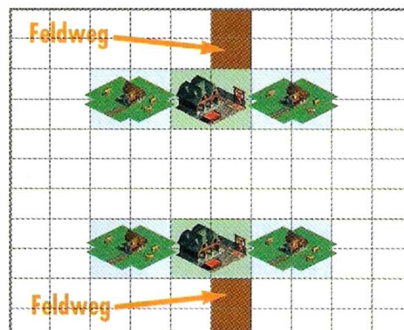
Man kann sich das Leben mit den Konkurrenten von vornherein etwas angenehmer gestalten, wenn man diplomatische Initiative zeigt. Das Verhältnis verbessert sich deutlich, wenn man gleich zu Anfang großzügig Handelspakte anbietet.

Christian Dickmann ■

Wer sich bei *Anno 1602* ärgert, daß die Einkaufskosten so hoch sind (zum Beispiel beim Masseneinkauf von Werkzeugen) und sie so langsam wieder fallen, dem kann mit einem kleinen Trick geholfen werden: Wenn man die benötigte Ware eingekauft hat, speichert man kurz den Spielstand, geht aus der Mission raus und lädt danach den Spielstand wieder. So sollten die Einkaufskosten und (leider) die Verkaufserlöse wieder auf 0 stehen. Dies ist nur dann sinnvoll, wenn Sie als Vorgabe für eine Mission eine gewisse Bilanzsumme erreichen müssen.

Gerit Sangel ■

Wie erreicht man die möglichst platzsparendste Anordnung von Farmen, Plantagen und Weiterverarbeitungsbetrieben bei 100%iger Auslastung und minimalem Platzbedarf? Beispiel Rinderfarmen und Fleischerei: Es gibt eine sehr platzsparende Möglichkeit, Rinderfarmen und Fleischereien so nebeneinander anzuordnen, daß trotz der Gebäude im Einzugsbereich eine Auslastung von 95-100% erzielt wird. Auf einer Innenfläche von 10x11 Feldern lassen sich auf die abgebildete Weise vier Rinderfarmen und zwei Fleischereien errichten. Der Platzbedarf ist nur geringfügig größer als der von vier Getreidefarmen, zwei Mühlen und einer Bäckerei; dafür sind die Gesamtproduktionskosten einer solchen Einheit um fünf Goldstücke niedriger als bei der Getreide-Variante und man ist von etwaigen Dürreperioden völlig unabhängig. So erzielt man eine 100%ige Auslastung: Direkt neben eine Rinderfarm setzt man eine Fleischerei, direkt daran angrenzend wieder eine Rinderfarm. Die drei Gebäude müssen in einer Linie stehen! Für optimalen Nahrungserwerb bei minimaler Raumnutzung bei der Rinderzucht setzt man danach eine zweite solche Reihe im Abstand von drei Feldern daneben. Von den Fleischereien führen Feldwege nach außen, um den Anschluß an das Wegesystem zu gewährleisten.



Stefan Seidel ■

Wenn Sie Ihren Gegner an Land ohne eigene Verluste zerstören möchten, müssen Sie folgendes tun:

1. Laden Sie möglichst viele Soldaten auf ein mit Kanonen bestücktes Schiff.
2. Manövrieren Sie dieses Schiff zum Gegner und entladen Sie die mitgebrachten Soldaten.
3. Greifen Sie mit Ihren Soldaten so lange ein Gebäude des Gegners an, bis er seine Soldaten zu Ihnen schickt.
4. Sobald der Gegner Ihre Soldaten fast erreicht hat, laden Sie diese sofort wieder in Ihr Schiff. Sie werden merken, daß die gegnerischen Truppen Sie bis zu Ihrem Schiff verfolgen, wo Sie dann den Gegner problemlos beseitigen können.
5. Diese Prozedur wiederholen Sie so lange, bis sich keine Feinde mehr auf der Insel befinden.
6. Nun können Sie die Insel mit Ihren Soldaten problemlos einnehmen.

Erik Fröhlich ■

Wenn man eine Werft besitzt, baut man ein leichtes Kriegsschiff, das man komplett mit Kanonen bewaffnet. Nun versenkt man das Schiff des Gegners, der noch keine Werft besitzt. Anschließend verkaufen Sie Ihr anfängliches leichtes Handelsschiff für 3.000 Goldstücke an den Gegner. Dieses Schiff zerstören Sie wiederum und bauen ein neues leichtes Handelsschiff, das Sie wiederum verkaufen und so weiter. Wenden Sie den Trick so lange an, bis der Gegner kein Geld mehr hat. Feinde ohne Schiffe sind eine leichte Beute.

Stefan Hieb ■

Sie haben sicherlich schon festgestellt, daß der Computergegner nach Ihrem Angriff auf seine Insel von den Fliegenden Händlern mit Rohstoffen beliefert wird. Um diesen ständigen Nachschub zu verhindern, bauen Sie genügend Kriegsschiffe und plazieren sie so um den Hafen, daß die Händler nicht mehr in den Einzugsbereich seines Kontors gelangen können. Mit Ihren restlichen Einheiten können Sie nun die Marktplätze, Wachtürme und das Kontor so lange zerstören, bis er diese Gebäude mangels Rohstoffen nicht mehr aufbauen kann.

Bastian Kaiser ■

1. Falls man zu Spielbeginn schnell seine Bilanz aufbessern will, sollte man schnellstmöglich versuchen, so viele Forsthäuser wie möglich zu bauen und das überschüssige Holz sofort an die Gegner bzw. Händler zu verkaufen. So bekommt man schon am Anfang schnell eine positive Bilanz und muß nicht immer auf das Geld achten.
2. Es empfiehlt sich, beim Bau einer neuen Stadt sofort nach der Errichtung des Kontors die komplette Stadt durchzuplanen. Wie schon in der letzten PC Games-Ausgabe beschrieben, sollte man Felder anlegen, die einer Größe von sechs Häusern entsprechen, und rundherum eine Straße ziehen. Allerdings sollte man in der Mitte der geplanten Stadt einen Freiraum lassen, der zwölf Häusern entspricht, um dort noch Platz für eine Kirche, ein Theater, ein Badehaus etc. zu haben.

Max Schäfer ■

Sollten Sie das Problem haben, daß über dem Fischer nach einiger Zeit ein Fragenzeichen auftaucht und dieser somit nicht mehr arbeitet, klicken Sie zunächst auf das Stillegen-Icon und sofort wieder auf das gleiche Icon. Dann macht sich der Fischer auf den Weg, um fleißig Fische zu angeln.

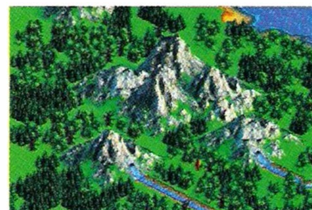
Sebastian Leinhos ■

Setzen Sie die Steuern für Pioniere stets auf das Maximum – sie werden sich nicht beschweren.

Hermann Weskott ■

Wenn feindliche Truppen in Ihr Lager einmarschieren, kann man sie davon abhalten, indem man einfach Bäume um die Soldaten herumzieht. Da der Computergegner bekanntermaßen keine Bäume zerstört, können die Krieger nicht weiterlaufen. Wenn Sie jetzt noch einen Wachturm außerhalb der Bäume aufstellen, haben Sie ein Problem weniger.

Henrik Hambsch ■



1. So erleichtern Sie sich die Erkundung von Inseln: Anhand der Vegetation können Sie schon vor der Analyse in etwa herausfinden, was sich dort anbauen läßt. Nadel-/Laubbäume deuten auf Tabak, Wein und Zuckerrohr hin, Palmen hingegen auf Kakao, Baumwolle und Gewürze.
2. Die ergiebigen Erzvorkommen findet man nur in schneebedeckten, hohen Bergen. In Vulkanen und Bergen ohne Schnee sind diese normalerweise nach 30 bis 60 Minuten Spielzeit (niedrigste Spielgeschwindigkeit) ausgebeutet.
3. Wenn man die Plantagen erst baut, wenn die Felder reif sind, spart man sich auch noch die Stillegungskosten bis zur ersten Ernte. Errichten Sie die zwei Straßenteile sowie die 26 Felder (2x2 in der Mitte freilassen) in gewohnter Manier und setzen Sie die Plantage erst rein, wenn die Früchte reif sind.

Jan Bauer ■

1. Wer hatte noch nicht das Problem, daß die Marktwagen bestimmte Gebäude am Wasser nicht erreichen können oder Wege notwendigerweise die schönsten Plantagen „zerschneiden"? Dieses Problem kann umgangen werden, indem man einfach am Ufer Anlegestellen erbaut und diese dann an das Wegenetz anschließt. Darauf gelangen die Marktwagenfahrer dann auch zu den unzugänglichen Stellen.
2. Um Wachtürme des Feindes möglichst ohne eigene Verluste zu bekämpfen, empfiehlt es sich, den Kanonieren ein oder zwei Musketiere vorauszuschicken. Da diese erheblich länger im Gefecht bestehen und von den Kanonen des Turmes als erstes angegriffen werden, können die Kanoniere den Turm unbeschädigt zerstören.



3. Bei der Eroberung einer Insel mit vielen Wachtürmen sollten Sie zunächst dem Gegner ein Stückchen Land abluchsen, um selbst einen Stützpunkt auf der Insel errichten zu

können. Baut man jetzt noch einen Arzt, der verwundete Einheiten sofort heilen kann, sollte der Eroberung nichts mehr im Wege stehen.

Helmut Neumann ■

Bauen Sie Marktplätze nicht zu dicht am Ufer – die Gebäude werden sonst rasch Opfer feindlicher Schiffs-Attacken.

Kay-Uwe Schreiner ■

Die Soldaten des Gegners können Sie steuern, indem Sie im Infomodus den Soldaten anklicken, in den Gefechtsmodus wechseln und ihn patrouillieren lassen. So kann man ihn zur Küste lenken und bequem per Schiff abschießen.

Klaus Löhe ■

Sie möchten Zugriff auf alle Missionen? So funkioniert's: Öffnen Sie die Datei GAME.DAT (*Anno 1602*-Verzeichnis) mit einem Texteditor wie zum Beispiel Word-Pad. Darin suchen Sie das Wort „Volume". Dahinter stehen drei Zahlen. Wenn Sie nun die hintere der drei Zahlen in „-579" ändern und das Spiel starten, können Sie alle Missionen anwählen.



Dominik Vüllings / Markus Fischer ■

Ähnlich wie bei vielen Echtzeit-Strategiespielen kann man durch Festhalten der Strg-Taste Bäume, Wege und Brücken mit Land- und Wasser-Einheiten bombardieren.

Michael Nillesen ■

1. Wenn Sie auf Eingeborene stoßen, die Ihnen freundlich gesinnt sind, so bekommen Sie manchmal Gewürze oder Tabakwaren gratis.
2. Die besten Ergebnisse beim Handeln erzielen Sie mit Tabak, Rum und Erz.
3. Manchmal ist es ratsam, einfach vor einer Insel des Konkurrenten zu warten, da er seine Handelsgüter sehr oft ändert.
4. Wenn die Bevölkerung nach einem Wirtshaus verlangt, dann benötigt man trotz Anzeige keinen Alkohol.

Georg Knabl ■

1. Ärgerlich ist es, wenn man einen Gegner von seiner Insel schon fast vertrieben hat, er allerdings seine Wachtürme und Marktplätze neu aufbaut, bevor man die Insel durch Errichtung eines Kontors eingenommen hat. Da der Gegner die Gebäude aber immer wieder auf die gleiche Stelle baut, stellt man nach der Vernichtung eines Turmes und eines Marktplatzes seine eigenen Einheiten auf diese Stellen. Dann ersetzt der Gegner seine Gebäude nicht mehr.
2. Hat der Galgen eine Funktion? Ja, er sorgt für Respekt gegenüber dem Gesetz und vermindert so zum Beispiel Brände in seinem Einflußbereich und senkt die Wahrscheinlichkeit eines Überfalls durch Räuberbanden.



3. Im Kampf hat die Zerstörung der feindlichen Werften Priorität; erst anschließend sollte man sich um Türme und Marktplätze kümmern. Der Gegner wird die Werft erst wieder aufbauen, wenn er längere Zeit nicht angegriffen wurde. Zerstört man die Werft nicht, baut er unaufhörlich Schiffe, die einem schwer zu schaffen machen.

Tobias Frank ■



Sie planen eine Invasion auf einer gut gesicherten Insel? Bestücken Sie Ihre Schiffe außer mit Soldaten und Kanonen auch mit Baumaterial. Suchen Sie sich nun eine Stelle auf der Insel, wo Sie ein Kontor errichten können und wo zudem Platz für etwa zwei weitere Gebäude bleibt. Bauen Sie neben dem Kontor einen Arzt und sichern Sie die beiden Gebäude mit einem Wachturm. Der zeitraubende Arztbesuch der Soldaten auf der Heimatinsel entfällt nun. Wenn es der Platz erlaubt, können Sie auch noch eine kleine Burg neben Ihrem Kontor bauen, um für ständigen Nachschub an Soldaten zu sorgen. Achten Sie aber darauf, daß Sie immer genügend Waffen (eventuell auch Baumaterial) in Ihrem Kontor haben.

Marcel Gerhard ■

1. In *Anno 1602* gibt es im wahrsten Sinne des Wortes „Boden-Schätze" – eben Schätze, die im Boden versteckt sind. Diese finden Sie nur, wenn Sie ein beliebiges Bauwerk auf diesem Gelände errichten. Bauen Sie jedoch nur auf braunem, unfruchtbarem Boden, denn dort verstecken sich in zwei von fünf Fällen Schätze. Lohn der Mühe ist entweder ein Geldbetrag oder wertvoller Schmuck.
2. Wenn Sie kurz vor dem Abschluß einer Mission angelangt sind und Ihnen nur noch eine positive bzw. noch bessere Bilanz fehlt, dann setzen Sie die Steuern so hoch wie möglich.

Hannes Röhl ■



Sofort nach dem Bau eines Kontors sollten Sie Werkzeuge zu einem Preis von rund 50-80 Talern einkaufen. Am Anfang werden die Fliegenden Händler – trotz des niedrigen Preises – ihre Werkzeuge verkaufen. Nach ca. 15-20 Minuten Spielzeit (wenn auch bei den anderen Spielern Werkzeuge Mangelware werden), steigt der Preis rasant an, und man muß mindestens das Doppelte für die begehrte Ware bezahlen. In der

Zwischenzeit hat man jedoch schon einen kleinen Vorrat billig eingekauft und schafft es vielleicht sogar vollständig, die Zeit bis zur eigenen Werkzeugherstellung zu überbrücken.

Andreas Schmidt ■

Wenn Sie mit Eingeborenen handeln können, sollten Sie nach folgendem Muster vorgehen: Angenommen, Sie besitzen 10 t Stoffe und wollen von den Ureinwohnern Gewürze. Wenn Sie den Eingeborenen die 10 t Stoffe auf einmal geben, können Sie sich 11-15 t Gewürze einladen. Jetzt bieten Sie nur 1 t an und erhalten dafür 2 t Ware.

Sascha Müller ■



Haben Sie es satt, daß Sie sich mit einem kleinen Schiff so gut wie gar nicht gegen Piraten zur Wehr setzen können? Sobald ein Angriff erfolgt, schießen Sie auf das Piratenschiff und hissen sofort die weiße Flagge. Das Piratenschiff bleibt stehen und fährt gleich wieder weiter. Jetzt wiederholen Sie das Ganze, bis das Piratenschiff versenkt ist. Dafür brauchen Sie allerdings etwas Geduld! (Anmerkung: Falls das Schiff Ladung an Bord hatte, ist diese verloren.)

Christian Friedl ■

1. Wenn Sie vor einer Insel zwecks Erkundung ankern, klicken Sie einfach mehrmals auf das Erkundungssymbol (das Auge). Dadurch verkürzt sich die Zeit bis zur kompletten Erforschung der Insel drastisch.
2. Manchmal lohnt es sich, für den Konkurrenten Waren zu transportieren. Zum Beispiel verkauft ein Konkurrent auf einer Rohstoff-Insel billig Kakao, kauft aber auf seiner Hauptinsel Kakao zu hohen Preisen ein. Richten Sie einfach eine automatische Handelsroute zwischen der Rohstoffinsel und der Hauptinsel ein und kassieren Sie die Differenz (meist 25-35 %).

Bernhard Schirg ■

1. Bei einem Piratenangriff hissen Sie die „Weiße Flagge". Wenn dem Piraten Ihre Fracht nicht gefällt, wendet er. Genau zu diesem Zeitpunkt eröffnen Sie das Feuer, doch sofort nach dem Schuß müssen Sie die „Weiße Flage" wieder hissen. Nach wenigen Schüssen ist der Pirat „Fischfutter".
2. Wenn ein Eingeborenendorf auf dem Festland eines Gegners liegt und Sie dieses Eingeborenendorf zerstören, dann herrscht für kurze Zeit eine Dürre auf diesem Land.

Hubert Pataky ■

Voraussetzung	Gebäude
30 Pioniere	Rinderfarm, Fleischerei
15 Siedler	Pflasterstraße, Steinbrücke, Steinbruch, Steinmetz, Feuerwehr
30 Siedler	Palisade, Holztor, Kontor II
40 Siedler	Tabakwaren, Rumbrennerei, Weingut, Tabakplantage, Zuckerrohrplantage, Gewürzplantage
50 Siedler	Wirtshaus
75 Siedler	Getreidemühle, Bäckerei, Gereidefarm
100 Siedler	Werkzeugschmiede, Schule
120 Siedler	Erzmine, Erzschmelze, Kleine Werft
200 Siedler	Hölzerner Wachturm, Mauer, Tor, Wachturm, Stadttor, Burg, Platz I, Schwertschmiede
50 Bürger	Arzt
100 Bürger	Kontor III, Galgen
150 Bürger	Goldmine, Kirche
200 Bürger	Schneiderei, Weberei, Baumwollplantage, Kakaoplantage
210 Bürger	Badehaus
400 Bürger	Kanonengießerei
450 Bürger	Tiefe Erzmine
250 Kaufleute	Platz II, Platz III, Zierbaum, Goldschmiede, Kontor IV, Hochschule
300 Kaufleute	Theater
400 Kaufleute	Große Burg, Musketenbauer
500 Kaufleute	Große Werft
600 Aristokraten	Festung
1.500 Aristokraten	Schloß
2.500 Aristokraten	Kathedrale

Folgende Kapazitäten sollte man im Hinterkopf haben:

Lagerkapazitäten:	
Marktplatz	10
Kontor I	30
Kontor II	50
Kontor III	75
Kontor IV	100



1. Man kann immer den höchsten Steuersatz wählen (Bewohner müssen noch grinsen), der Güterverbrauch bleibt gleich (Studie wurde an 6.000 Aristokraten im 15% Steuersatzunterschied vorgenommen). Nach dem Bau einer Kathetrale kann man die Steuer bis zum Neuladen noch weiter erhöhen.
2. Als kleinen Nebenverdienst sollte man den ungenutzten Platz auf Produktionsinseln mit Häusern zubauen (pro 15 Häuser einen Fischer einplanen).

Daniel Walter ■

Zusammenstellung: Florian Weidhase / Petra Maueröder

Spieletips

Frankreich 98

Kaum zu glauben, aber EA Sports hat es zum wiederholten Mal geschafft, ein ohnehin maßstäbesetzendes Sportspiel nochmals zu verbessern. PC Games zeigt den Fans von Frankreich 98, wie man aus diesem weltmeisterlichen Programm noch mehr herausholt.

Einstieg und Allgemeines:

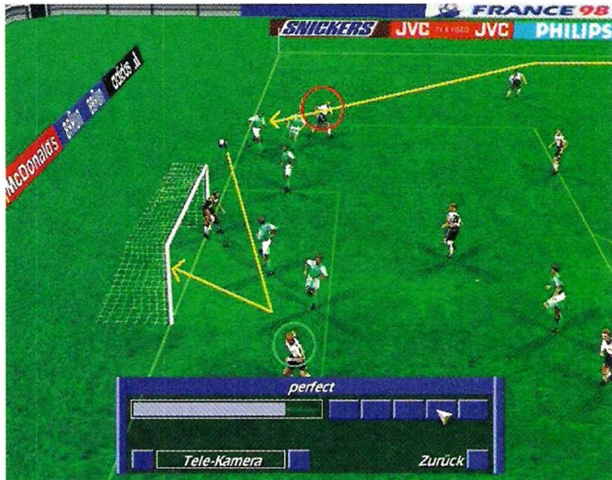
1. Die Steuerung wurde gegenüber *FIFA 98* leicht modifiziert. Tricks sind jetzt wesentlich schwieriger auszuführen und benötigen mehr Raum, um zu gelingen. Wählen Sie zum Einstieg ein Trainingsspiel mit einem Angreifer und ohne Verteidiger. Jetzt machen Sie sich mit den Tasten vertraut. Nach einer Weile sollten Sie sich an das erste Trainingsspiel in Überzahl oder ein Match auf der leichtesten Stufe wagen. Wählen Sie beispielsweise Brasilien und spielen Sie gegen China.
2. Kann Ihnen bei *FIFA 98* keiner etwas vormachen, können Sie gleich auf die mittlere Schwierigkeitsstufe springen, denn ansonsten gewinnen Sie alle Spiele mit relativ wenig Aufwand.
3. Die mittlere Schwierigkeitsstufe (egal ob mit oder ohne Hilfen wie Doppelpaßunterstützung) ist ein ganzes Stück schwerer als noch bei *FIFA 98*, deshalb sollten Sie sich auch hier nicht gleich an die ganz dicken Brocken wagen.
4. Als Einstiegstaktik empfiehlt sich eine 4-4-2-Formation mit Libero und verteilten Stürmern.
5. Sie sind auf dem Weltklasselevel mit dem Iran Weltmeister geworden? Na, macht nix, wegschmeißen müssen Sie die CD trotzdem nicht. Stellen Sie die Spielgeschwindigkeit auf hoch, und schon werden Ihnen die Bälle wieder nur so um die Ohren fliegen.
6. Im mitgelieferten Editor können Sie den Spielern Maximalwerte von 99 zuweisen. Dies funktioniert im Gegensatz zu *FIFA 98* bei allen Werten zugleich.
7. Schießen Sie den Ball ins Aus, wenn sich einer Ihrer Spieler verletzt, damit Sie ihn schnell austauschen können.
8. Stellen Sie die Werte für Aggressivität in der Mannschaftseinstellung auf Maximum, wenn Sie wollen, daß die PC-Spieler mehr grätschen.
9. Sprinten Sie nicht unentwegt mit dem gleichen Spieler, da er ansonsten nach einer halben Stunde völlig „kaputt" und langsam ist. Der Trick ist, daß Sie den Spielern Zeit lassen, sich zu erholen. Sprinten Sie zweimal hintereinander mit dem selben Spieler über eine längere Strecke, benötigt er doppelt so lange, um sich zu erholen, als wenn Sie eine Pause zwischen zwei Sprints einlegen.



Auch eine gute Möglichkeit, den Torwart gar nicht erst ins Spiel kommen zu lassen: Ziehen Sie von hier die Flanke „bananenmäßig" vom Tor weg. Der Spieler im Kreis macht auf diesem Bild anschließend ein Kopfballtor.



Per Hacke erzielt der irische Mittelstürmer das 1:0 gegen England. Den Torwart sehen Sie nicht, da dieser zuvor von einem anderen Stürmer ausgespielt wurde, bevor dieser den Kurzpaß nach rechts spielte.



Der rotumkreiste Spieler hat den Flankenlauf veranstaltet. Ab dem 16 Meter-Raum geht es nach innen bis zur Außenlinie. Von dort kommt die Flanke auf den grün umkreisten Spieler, der den Kopfball ins Tor drischt.

Offensive/Defensive:

1. Das Stochern ist wesentlich schwieriger und uneffektiver geworden, dafür wurde das Sliding-Tackling verbessert. Mit gutem Timing ist es daher wesentlich effektvoller und verhilft Ihnen dazu, häufig in Ballbesitz zu kommen.
2. Ein großer Unterschied zu *FIFA 98* ist, daß das Sliding-Tackling fast nie abgepfiffen wird, daher also die beste Abwehrmethode ist.
3. Fühlen Sie sich unsicher in der Abwehr? Dann spielen Sie auf jeden Fall mit Libero und positionieren Sie ihn als Feuerwehrmann weit hinter dem letzten Verteidiger.
4. Schalten Sie auf jeden Fall die visuelle Hilfe ein, damit Sie erkennen können, welcher Spieler anspielbereit ist (wird durch die Pfeile signalisiert), da gerade das Kurzpaßspiel nunmehr sehr schwierig geworden ist. Passen Sie im Abwehrbereich nur, wenn Sie ganz sicher sind, daß der Paß ankommt.
5. Manndeckung ist das probate Mittel, um den gegnerischen Spielmacher auszuschalten, doch es geht auch anders (und unfairer): Merken Sie sich die Nummer des auszuschaltenden Spielers und gehen Sie ihn mit jedem Ihrer Spieler aggressiv an (Foultaste!). Die Chance, daß er verletzt und entnervt das Handtuch wirft, ist wesentlich größer, als es noch bei *FIFA 98* war. Dies funktioniert jedoch nur, wenn der Härteregler in Sachen Schiedsrichter unter der Mitte postiert ist.
6. Da die Gegner jetzt leicht und locker über Sie drüberspringen, wenn Ihr Angriff zu früh kommt, müssen Sie ein gutes Timing haben. Üben Sie dies am besten im Eins-gegen-Eins-Modus des Trainingsspiels.
7. Sie müssen nicht immer mit Mega-Tacklings zur Sache gehen, um den Ball zurückzugewinnen. Wenn Sie den Raum decken (und ihn damit eng machen, d. h. nur wenige Pässe zulassen) und den Gegner auf Sie zukommen lassen, wird er durch verzweifelte Pässe oder Einzelaktionen Fehler machen.
8. Wenn der Gegner nah an Ihrem 16 Meter-Raum ist, vermeiden Sie Sliding Tackles, um die Möglichkeit eines Fouls und des damit verbundenen Straf- oder Freistoßes zu minimieren. Die Foul-Taste X ist hier auf jeden Fall tabu!
9. Um über einen Angreifer zu springen, drücken Sie die Sprungtaste. So können Sie sogar mit viel Übung über den Goalie hüpfen.
10. Wie schon bei *FIFA 98* ist der ideale Weg, ein Tor zu schießen, ein Flügellauf. Mit einem schnellen Außenstürmer (unbedingt in der Mannschaftsaufstellung ganz auf die äußerste Seite stellen!) laufen Sie die Linie entlang, „biegen" aber (anders als bei *FIFA 98*) auf 16 m-Raum-Höhe ein und laufen zur Außenlinie. Von dort schlagen Sie die Flanke auf den langen Pfosten (vom Torwart weg), damit einer Ihrer Mittelstürmer den „final Header" ansetzen kann.
11. Wenn Sie nicht den langen Lauf bis zur Außenlinie wagen wollen, versuchen Sie auf Höhe der ersten Linie des Sechzehnmeterraumes, die Flanke nach innen zu schlagen. Achten Sie darauf, daß die Flanke als „Banane" vom Torwart weggezogen wird.
12. Wenn Sie ein Kurzpaßspiel aufziehen, versuchen Sie mit One-Timern (Taste drücken, bevor der Ball beim Mann ist), ein enormes Tempo bei den Kurzpässen aufzubauen. So überbrücken Sie schnell das Mittelfeld und lassen dem Gegner nur wenig Raum und Zeit, Tacklings zu „fahren". Die One-Timer-Paßmethode benötigt jedoch einiges an Training, da ansonsten tödliche Fehlpässe entstehen könnten.
13. Bei einem Konter sollten Sie mit Ihrem Stürmer direkt auf den Torwart zugehen und in rund sieben Metern Entfernung noch einen Haken (nur durch Laufen, keine Tricktasten!) nach rechts oder links schlagen und dann erst schießen. Konter, die direkt auf den Goalie zulaufen, pariert er ziemlich oft mit einer Reflexbewegung.

Der Torwart:

1. Ein großer Unterschied zu *FIFA 98* ist die Torwartleistung: Die Goalies sind wesentlich stärker geworden. So sind Alleingänge auf den Torwart zu wesentlich schwieriger, da die Reaktionen der Keeper zum Teil echt Weltklasse sind. Wenn möglich, laufen Sie auf den Torwart zu und machen kurz vor ihm einen Schwenk nach links oder rechts und schießen dann ein.



Einen solchen Seitfallschuß (oder andere Direktabnahmen aus der Luft) schaffen Sie mit einem Doppelklick auf die Schußtaste.



Ein blitzsauberes Freistoßtor der Österreicher. Da der Computer die Freistöße irre schnell ausführt, ist die beste Möglichkeit, kein Tor zu kassieren, keinen Freistoß in Strafraumnähe zu verursachen.

2. Endlich funktioniert auch ein Querpaß vor dem Keeper. Steht einer Ihrer Spieler neben Ihnen, ist der Querpaß die optimale Lösung, um aus kurzer Distanz ein Tor zu erzielen. Oft klappt es auch, wenn Ihr Stürmer den Ball am Torwart vorbeischiebt (seitlich) und hinterhersprintet.
3. Rückpässe zum Torwart sind mittlerweile völlig ungefährlich, machen Sie also ruhig davon Gebrauch.
4. Kurze Abwürfe sollten Sie weiterhin vermeiden, da die Gefahr eines Ballverlustes im Abwehrbereich hoch ist.
5. Mit der Sprinttaste erreichen Sie, daß Sie als Torwart den Ball fallen lassen und per Fuß den Abstoß machen.

HISTORISCHER MODUS

Ein besonderes Schmankerl ist der historische Modus. Hier können Sie von 1930 bis 1982 acht Endspiele nachspielen, wenn Sie wollen, bis 1970 sogar in Schwarzweiß. Sie müssen ein Spiel nach dem anderen gewinnen, um zum darauffolgenden zu gelangen. Hier gibt es einen einfachen, aber auch genialen Trick. Auch wenn Sie beispielsweise gegen Ungarn 1954 haushoch zurückliegen, können Sie anschließend das nächste Spiel spielen, wenn Sie kurz vor dem Abpfiff den Controller auf die Siegermannschaft ziehen. Der PC denkt dann, Sie hätten gewonnen. Die Stärken der jeweiligen Finalteilnehmer sind fast identisch, so daß es im Prinzip egal ist, welches Team Sie nehmen. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Wenn Sie Brasilien sehen, sollten Sie Brasilien nehmen!



Grafikkarte kaputt? Mitnichten, die Spiele ab 1966 kann man im urigen Schwarzweiß nachspielen.

6. Ihr Keeper kann auch ein glänzender Vorbereiter sein. Wenn der Gegner abgerückt ist, legen Sie den Ball hin und sprinten mit dem Goalie zur Außenlinie. Gehen Sie so weit, bis ein Angreifer kommt, und spielen Sie dann einen langen Ball auf Ihren Außenstürmer. Dies funktioniert natürlich nur, wenn Sie auf die Außenpositionen Leute abgestellt haben.
7. Lange Pässe in den freien Raum bringen fast gar nichts mehr, da die Torhüter endlich so intelligent sind, um einem langen Ball entgegenzugehen.
8. Viele Tore bei *Frankreich 98* entstehen – anders als noch bei *FIFA 98* – aus Rebounds nach einem Torschuß. Schießen Sie also ruhig aus „allen Lagen", der Keeper kann (und wird) nicht jeden Ball festhalten. Da auch die Pfostenschußhäufigkeit enorm gestiegen ist, ergeben sich auch daraus „Abstaubermöglichkeiten". Auch an abgefälschte Bälle hat das EA Sports-Team gedacht, und so verirrt sich auch hier der eine oder andere Schuß ins Gehäuse.
9. Schauen Sie immer auf den gegnerischen Torwart und dessen Bewegungen. Versuchen Sie, Schüsse stets in die Richtung abzufeuern, aus der sich der Goalie wegbewegt.

Standardsituationen und Taktik:

1. Freistöße sind noch gefährlicher geworden. Vermeiden Sie vor allem gegen Teams wie Brasilien, Bulgarien, Rumänien, Argentinien oder Nigeria Fouls an der Strafraumgrenze. Der darauffolgende Freistoß könnte das letzte sein, was Sie in einer Verlängerung sehen. In *Frankreich 98* führt der Computer die Freistöße derart schnell aus, daß Sie nahezu keine Möglichkeiten haben, die Mauer zu postieren. Die beste Strategie ist also das Fair Play.
2. Ecken sollten entweder auf den kurzen Pfosten gezogen werden (Spieler hinstellen, der die halblange Ecke daraufhin verwandelt) oder aber auf die vordere obere Ecke des Strafraums geschossen werden. Auf jeden Fall muß der Ball weit weg vom Torwart geschlagen werden.
3. Ecken vom Gegner sind immer noch keine reale Gefahr. Da die CPU-Torwartleistung deutlich nach oben geschraubt wurde, können Sie sich bei einer Ecke gegen Sie beinahe ruhig zurücklehnen und zuschauen. Wenn nämlich die Ecke nur annähernd



Eine oft erfolgreiche Eckenvariante: Spielen Sie den Ball auf einen an den Fünfmeterraum gestellten Stürmer.

D E F

TRICKSEN WIE RONALDO

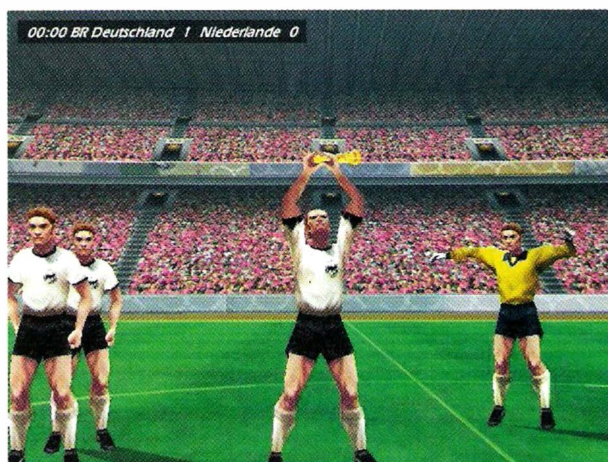
1. Das Tricksen ist sehr erschwert worden. Während die vielen Tricks wie der Übersteiger bei *FIFA 98* große Erfolge verursachten, ist jetzt ein Trick lediglich von Nutzen, wenn Sie a) ein gutes Timing an den Tag legen, b) etwas Raum haben und c) vorher berechnen, in welche Richtung der Spieler den Trick ausführt. Machen Sie sich mit den Tricks vertraut, damit Sie wissen, wie die Bewegungsabläufe aussehen und so auch vorher schon wissen, in welche Richtung welche Tricks den Ball befördern. Faustregel: Immer einen Trick wählen, der Sie vom Gegner weg bringt!
2. Im Zweikampf der wichtigste Trick ist sicherlich der, den Sie mit der Stochertaste ausführen. Üben Sie den Trick im Training.
3. Trickversuche en masse gehen meist schief und tun Ihrem Spiel nicht gut. Wenn Sie mehrere Male bei Laufduellen im Angriff „abgelaufen" wurden, versuchen Sie beim nächsten Mal einen Trick; gehen Ihre Tricks ständig schief, ist oft ein Kurzpaß oder ein Laufduell die richtige Lösung.
4. Haben Sie einen schnellen Stürmer, können Sie ihn sich den Ball vorlegen lassen und hinterhersprinten, denn ohne Ball ist er nochmal so schnell.

in Torwartnähe geschlagen wird, hält der Goalie den Ball fest oder fabriziert eine weite Faustabwehr in die Feldmitte.

4. Elfmeter sind immer noch Glückssache, versuchen Sie jedoch, Ihren Torwart einen Schritt zu der Seite zu bewegen, aus der der Schütze kommt. Die Chance, daß er in die offene Ecke zielt, erhöht sich.
5. Einwürfe sind oft auch ein Weg, Raum zu gewinnen. Da fast alle *FIFA*-Kicker sehr weit werfen, können Sie so Raum überbrücken. Dafür wählen Sie am besten das Fadenkreuz als Zielmethode und bringen es in einen Bereich, in dem einer oder zwei Ihrer Spieler stehen.
6. Zur Taktik haben wir im *FIFA 98*-Games-Guide schon viel gesagt, und das meiste trifft immer noch zu. Die ideale Taktik ist ein 4-3-3-System mit Libero vor der Abwehr. Sie können bei *Frankreich 98* drei Taktiken voreinstellen. Diese sollten als SM1 das 4-3-3-System sein. SM 2 ist am besten mit einer Kontertaktik zu bestücken. Wir empfehlen 5-4-1, wobei der Stürmer ganz weit nach vorne, alle anderen ganz weit nach hinten gezogen werden sollten. SM 3 ist idealerweise eine Alles-oder-Nichts-Sturm-Taktik. 3-2-5 ist zwar riskant, doch dafür können Sie sich schon durch kluge lange Pässe aus



Die optimale SM-Formation: Links das „normale" Spielsystem, in der Mitte die Kontertaktik, rechts das Alles-oder-Nichts-System.



Deutschland ist Weltmeister! Schon wieder, und wieder gegen Holland 1974. Im historischen Modus können Sie den Nachbarkickern wieder einmal zeigen, was eine Harke ist.

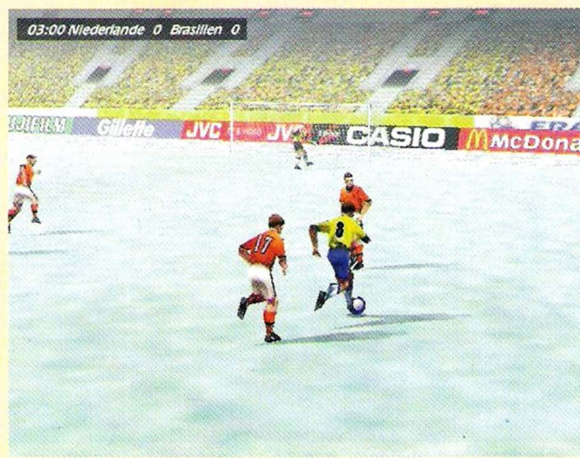
dem eigenen Strafraum relativ viele Torchancen herausspielen. Außerdem sind viele Stürmer ein Garant für viel Wirbel vor dem Tor, und auch die Chance, einen „Abstauber" zu landen, ist recht groß.

7. Bringen Sie stets Ihre Starspieler in Szene. Testen Sie vorher aus, welche Ihrer Spieler zu den besten im Team gehören. Achten Sie auch darauf, daß die elf Besten spielen, denn nicht in allen Mannschaften gehören die Stärksten zur Anfangsformation. Legen Sie viel Wert auf Tempo und Antritt, vernachlässigen Sie aber keinesfalls die Schußkraft- und -genauigkeit. Nach einer Weile wissen Sie, welche Ihrer Spieler welche Stärken haben, und sollten diese dementsprechend einsetzen.

Thorsten Seiffert ■

FRANKREICH IM NETZ

Ein wenig enttäuschend sind die Bodenbeläge, sowohl bei *FIFA 98* als auch bei *Frankreich 98*. Wenn Sie einmal auf echtem Schneeboden (leider ohne spielerische Auswirkungen) kicken wollen, müssen Sie ins Internet. Unter `http://members.xoom.com/Rox/index.htm` finden Sie alles, was das FIFA-Herz begehrt. Bodenbeläge, neue Werbebanden (beides funktioniert auch mit *Frankreich 98*) sowie neue Schuhe (!) oder Stadien für *FIFA 98*.
Auch unter `http://www.aloradus.com/fifa98/frame.html` gibt es Nützliches, die Adresse des Herstellers EA Sports ist `http://www.ea.com/`.



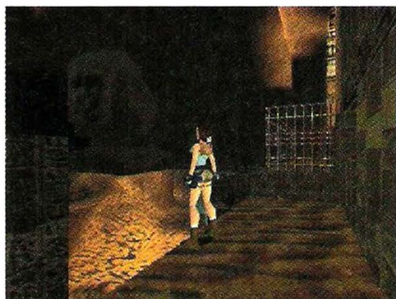
Dank unserer Internetadressen kein Problem: Schnee.

Tomb Raider Director's Cut

Lara Croft is back – im wahrsten Sinne des Wortes, denn die vier „neuen" Levels des Director's Cut spielen zeitlich vor Tomb Raider 2 und entführen Sie unter anderem ins geheimnisvolle Ägypten. Wie schon bei der Tomb Raider 2-Komplettlösung erwartet Sie ein ausführlich bebilderter „Reiseführer" durch sämtliche Abschnitte der vier Abenteuer – damit überstehen Sie selbst die gefährlichsten Stellen. Außerdem verraten wir Ihnen natürlich, wo Sie die begehrten Secrets finden und wie Sie an diese herankommen.



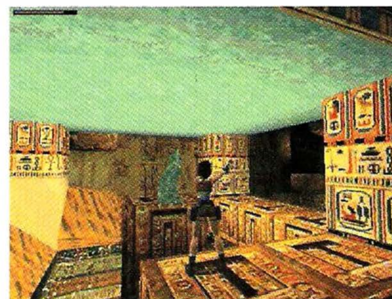
In Ägypten beginnt Laras erstes Abenteuer: Zu Beginn des Levels sollten Sie zunächst zu den beiden Statuen oben springen, bevor Sie durch die Falltür fliegen. Dazu laufen Sie einfach an den Rand der Falle und nehmen Anlauf für einen langen Sprung. Oben angekommen haben Sie bei der linken Katze eine erste Vision. Außerdem finden Sie ein großes Med-Kit, das wie gerufen kommt.



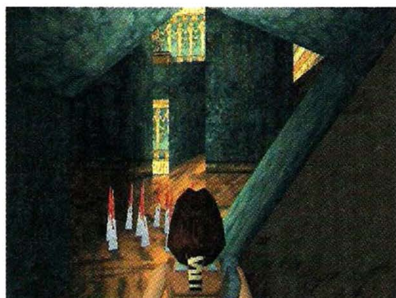
Um das erste Secret bei der Sphinx zu finden, müssen Sie auf diesen Obelisken (links) springen. Dadurch wird eine Kammer im Wasser geöffnet (unter der Sphinx). Achten Sie auf das Krokodil. Sobald Sie es sehen, schwimmen Sie zurück an Land und erledigen es von dort. Dann geht es zurück in den Secretroom, um die Goodies zu holen.



Nachdem Sie durch den Tunnel geschwommen sind, gelangen Sie zum See mit dem Katzentempel. Springen Sie hier hoch, um nicht vom Krokodil zerfetzt zu werden. Aber Achtung: In diesem Raum befinden sich zwei Panther. Laufen Sie bis zum Anfang des Raumes, denn dann können Sie durch die höhere Wand seitwärts springen, während Sie schießen.



Immer noch im selben Raum finden Sie in diesem kleinen Pool den Schalter, der die Tür zum Ausgang öffnet. Achten Sie auf die Panther auf den Felsen. Um wieder aus diesem Pool zu kommen, schwimmen Sie an den sandigen Rand und klettern Sie hoch. Während Sie dann zurückrutschen, müssen Sie einen „Backflip" auf die Kiste machen.



Die Stacheln sind gar nicht so schwierig zu überwinden. Wenn Sie durch die Stacheln schleichen (Shift-Taste), passiert Ihnen nichts. Vorsichtig müssen Sie aber beim Herunterrutschen der Rampe (nach dem Wasserraum) sein. Springen Sie nach links, um nicht in den Stacheln zu sterben.



Das zweite Secret finden Sie, wenn Sie nach den Stacheln rechts gehen. Springen Sie auf den Felsen (Achtung, Stachel!) und weiter auf den gegenüberliegenen Felsen. Sie werden nach dem Sprung sehen, daß sich diese Tür öffnet. Gehen Sie zurück in den Raum und sammeln Sie alle Goodies aus den vier Ecken, bevor Sie wieder in die Höhle laufen.



In der Höhle müssen Sie auf diesen V-förmigen Felsen springen. Erschießen Sie anschließend von dort den Panther. Folgen Sie dem linken Weg. Gehen Sie immer weiter nach oben, bis Lara nicht mehr weiterkommt. Hier gibt es Munition. Nun klettern Sie zurück zum Felsvorsprung. Mit einem langen Sprung erreichen Sie den nächsten Vorsprung.



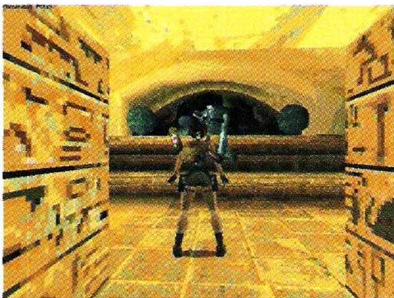
Hoch hinaus müssen Sie für Secret Nummer drei. Mit einem weiten Sprung (die Grabtaste dabei drücken) holen Sie sich die Munition. Um herunterzugehen, lassen Sie sich vorsichtig direkt auf den Vorsprung unter der Munition fallen (kostet Healthpunkte). Nun geht es zurück zum Stachelfeld, dann zum Fluß mit der Zugbrücke.



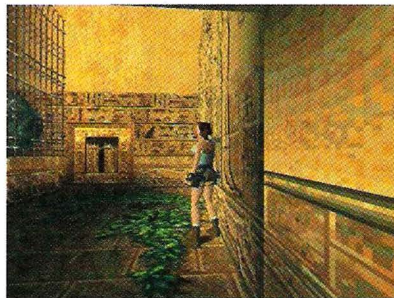
Der goldene Schlüssel: Springen Sie auf die Insel zum Panther. Nun schnell wieder einen Backjump vollführen und den Panther vom sicheren Felsvorsprung aus erschießen. Springen Sie ins Wasser und wieder heraus, um die Krokodile vom Land aus zu erledigen. Im Wasser finden Sie einen kleinen Tunnel, der Sie zum Krokodilpalast führt.



Nachdem Sie die Krokodile erlegt haben, folgen Sie der Brücke nach oben. Springen Sie hoch und töten Sie ein weiteres Krokodil. Über die Felsvorsprünge finden Sie den Weg nach oben. An dieser Stelle müssen Sie auf den Felsen mit der Katzenstatue springen. Hinter ihr befindet sich der Ausgang. Mit dem goldenen Schlüssel öffnen Sie die Tür.



Die blauen Felsen: Rennen Sie diagonal und verlassen Sie schnellstens die Bahnen der Felsen. Im rechten Käfig gibt es Munition. Begeben Sie sich nun auf die unterste Etage (Sie müssen auf den blauen Block in der Raummitte springen!). Achten Sie auf die zahlreichen Panther. Im kleinen Raum finden Sie Med-Kits.



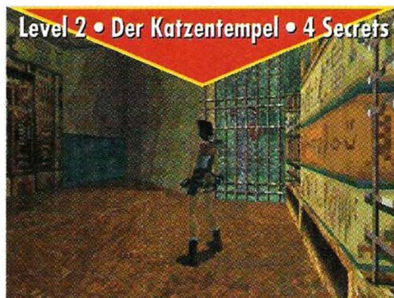
Folgen Sie dem schmalen Gang (in der Nähe des Felsen, wo Sie heruntergesprungen sind), und betätigen Sie diesen Schalter, um die Tore auf der obersten Etage (dorthin müssen Sie zurück) zu öffnen. An der Katzenstatue sehen Sie eine Cutscene, die Sie auf eine weitere Statue hinweist. Kehren Sie zum Hauptflur zurück und finden Sie den kleinen Gang. Nehmen Sie nach den Panthern den ganz linken, dunklen Zweig des Weges.



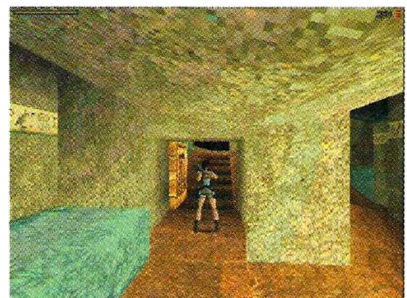
Wenn Sie aus diesem Pool steigen, wartet bereits ein Panther auf Sie. Sie können übrigens auch in die Wüste hinausgehen. Sie können durch die rechte Ecke des „Zauns“ (am Stachelgraben) rennen. Es gibt einen Bug, der Ihnen in vielen Lokalitäten erlaubt, durch einen Zaun zu „schlüpfen“.



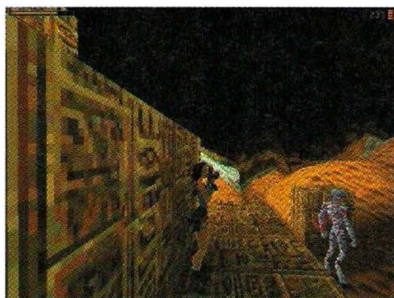
Um den Level zu beenden, müssen Sie in den Pool mit der Panther-Mumie springen. Klettern Sie heraus und laufen Sie über die Brücke zur Mumie, um den Ausgang zu finden. Noch ein Wort zur Wüste: Es gibt viele tödliche Stellen draußen, also seien Sie vorsichtig. Wenn Sie zu weit laufen, geht Ihnen rasant schnell die Puste aus. Tip: Vorher abspeichern!



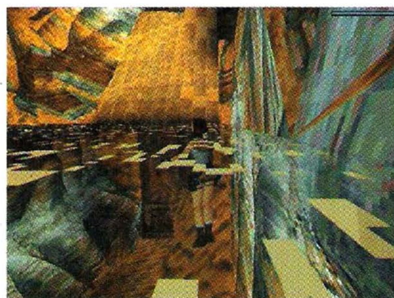
Genau hinter Ihnen ist im Startraum ein Hebel, der die Tür öffnet. Auf dem linken grünen Stein darunter finden Sie Magnum Clips. Auf der anderen Seite des Raumes gibt es weitere Munition auf einem anderen grünen Felsen. Gehen Sie zu diesem Raum mit der Katzenmumie und öffnen Sie den Käfig durch Betätigung des Hebels (gegenüber der Käfige).



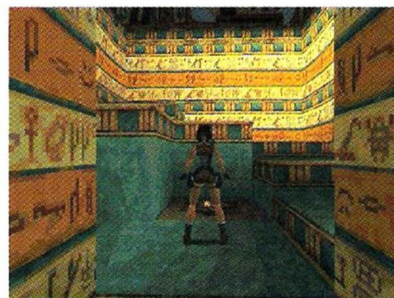
Das erste Secret befindet sich hinter dieser Tür. Im Raum mit der Panther-Mumie öffnen Sie die Tür. Folgen Sie dem Raum und sammeln Sie die Goodies ein. Gehen Sie anschließend den Hauptgang bis zum Schalter und weiter zum Ende der Höhle. Dort finden Sie links ein Loch im Dach, und hinaus geht es in die Wüste.



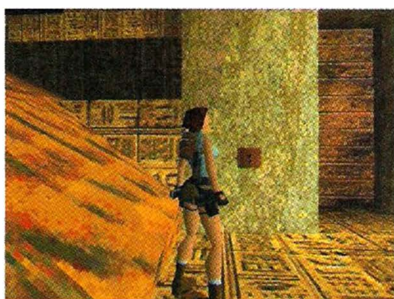
Wenn Sie den Pfad langgehen (rechts finden Sie versteckte Munition), machen Sie die Mumien auf sich aufmerksam. Von hier oben sind diese aber leicht zu erlegen. Danach geht es weiter ins Felsental. Finden Sie dort den Weg zum Fluß. Schieben Sie den Block bei der Pyramide, um Munition zu finden.



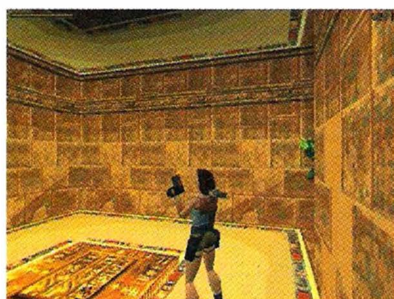
Betätigen Sie den Schalter unter Wasser. Er öffnet eine Tür und läßt ein Krokodil frei. Springen Sie raus, erlegen Sie das Kroko und betätigen Sie den Schalter erneut, um nach der Unterwasser-Tür den Schlüssel zu finden. Zurück zur Pyramide: An der Spitze finden Sie die Tür mit den zwei Schlüssellöchern. Nun müssen Sie zwei bewegliche Blocks an der Katzenstatue finden, sie betätigen und durchschlüpfen.



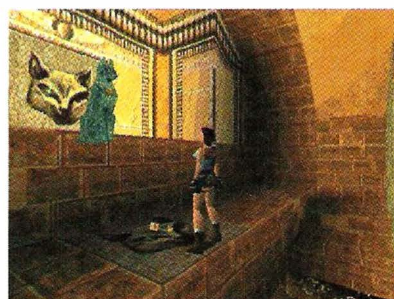
Unter der Statue betätigen Sie den Schalter, um die goldene Tür zu öffnen. Laufen Sie den blauen Gang entlang und „sacken" Sie den zweiten Schlüssel ein. Nun geht es die Stufen hoch zum Fenster des Turmes. Bevor Sie wieder runterspringen, können Sie vom Fenster des Turmes weitere Kugeln für die Shotgun einstecken.



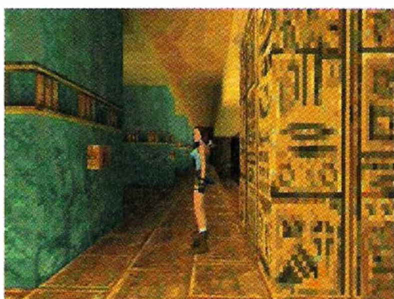
Die Tür mit den zwei Schlüssellöchern: Folgen Sie dem anschließenden Flur (Licht auslassen!), bis Sie einen kleinen Raum mit einem Medkit finden. Das ist Secret Nummer zwei. Nun müssen Sie zurück und den Lichtschalter betätigen. Das schließt übrigens die Tür zum Secretroom.



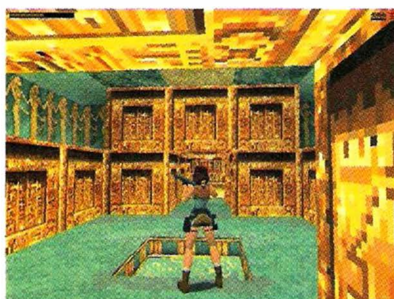
Am Ende der Halle befindet sich der Schalter, um diese Tür zu öffnen. Springen Sie zum Flur mit den vielen Löchern im Boden. Finden Sie die zwei Schalter, die die Tür im Wasser öffnen. Erschießen Sie im Pool die Krokos und schwimmen Sie zur geschlossenen Tür, wo Sie eine Öffnung in der Decke finden.



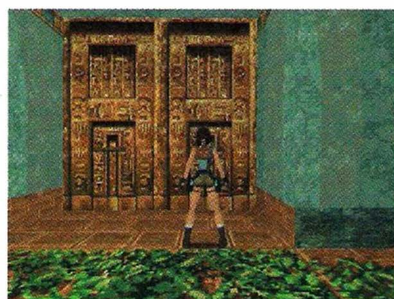
Rechts sehen Sie den Pool, links den ersten von fünf Schlüsseln. Wenn Sie zur Katzenstatue laufen, sehen Sie eine Animation mit laufenden Panthern. Springen Sie zurück ins Wasser und suchen Sie die Wand mit den laufenden Panthern. Klettern Sie da heraus und holen Sie sich Schlüssel Nummer zwei.



Die fünf Schlösser: Schlüssel drei finden Sie, wenn Sie weiter aufsteigen, und vier und fünf befinden sich in den kleinen Nischen beim Fenster. Gehen Sie durch die neue geöffnete Tür im Boden und springen Sie über die Stacheln. Machen Sie einen Grab-Jump zu den rutschigen Wänden und betätigen Sie den Schalter auf der rechten Höhlenseite. Nun geht es wieder hoch.

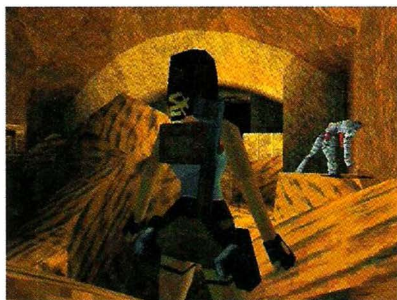


Springen Sie ins Wasser. Dort finden Sie a) einen zentralen Raum (hier finden Sie Uzi-Clips) mit einem Krokodil und b) einen Schalter, der eine Tür auf der oberen Ebene öffnet (anschließend also wieder hoch). Das Krokodil können Sie nicht erlegen, da es Ihnen nicht bis zum Ausstieg folgt, Sie müssen also ständig vor dem Tier flüchten.

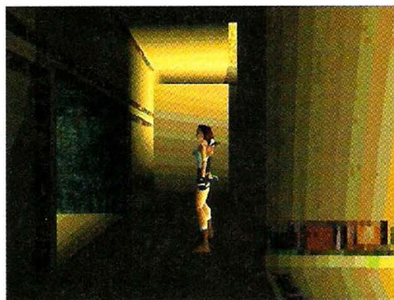


Die beiden Schalter öffnen a) eine Tür in einem kleinen Raum mit laufenden Panthern an der Wand und b) eine Felskugel, die den Durchgang versperrt hat. Gehen Sie dort hindurch, doch Vorsicht: Ein Krokodil wartet auf Sie! Erschießen Sie es und folgen Sie dem Tunnel. Sie gelangen wieder in den großen Raum mit den Panthern an der Wand. Gehen Sie durch die Tür, vor der der Felsblock stand.

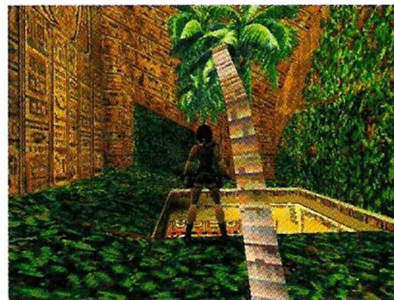
S T U



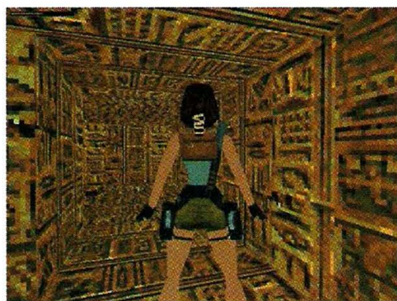
Gleich acht Panther-Mumien warten nun auf Sie. Sie nehmen zwei Mumien beim Medkit ins Visier, zwei weitere bei den Uzi-Clips und die restlichen vier, wenn Sie nahe an den Schalter treten. Legen Sie den Schalter um und rennen Sie zurück in die Höhle, wo Sie den Schalter zur Tür am Mumienraum umlegen. Klettern Sie hoch und schlüpfen Sie durch die Tür. Nun die Stufen hoch!



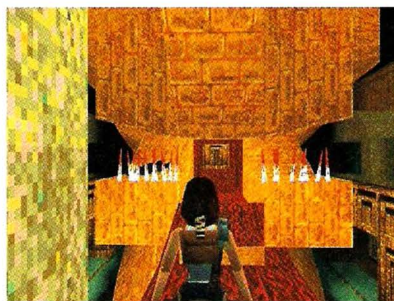
Das dritte Secret finden Sie hier am Boden der tiefen Grube. Suchen Sie anschließend den Tunnel zur Rückseite des Raumes. Weichen Sie den Felsbrocken aus und finden Sie die geöffnete Tür im Raum mit dem Stuhl in der Mitte. Sie werden von einem Panther erwartet.



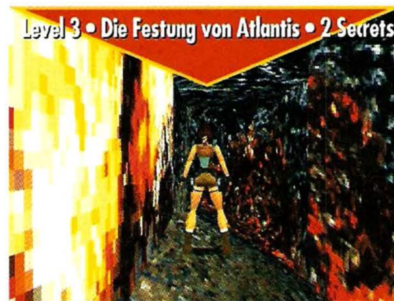
Im Wasser ist ein Krokodil und ein Schalter. Wenn Sie wieder hochkommen, wartet ein Panther auf Sie. Gehen Sie anschließend in den Raum mit den zwei Goldtüren. Stellen Sie sich auf den Pharao, um eine Tür zu öffnen. Durch diese schlüpfen Sie und nehmen die Goodies auf.



Secret Nummer vier: Bewegen Sie Block 1, dann 2: 1 in seine Endposition, 2 muß in den Eingang geschoben werden. Gehen Sie in den nächsten Raum und bewegen Sie Block 3, dann 4 und 5. Zuletzt ziehen Sie 6, um das Secret zu finden. Um herauszugehen, bewegen Sie Block 5 vor den Secret-Room, Block 4 aus dem Weg und legen Sie den Schalter um. Block 2 muß jetzt noch aus dem Weg geschoben werden.



Gehen Sie in den Sphinxraum und erlegen Sie die Mumien. Anschließend geht es eine Etage höher, bis Sie ganz oben sind. Betätigen Sie den Schalter am Fuße der Sphinx. Eine Brücke in den Mund erscheint. Rutschen Sie die Nase der Sphinx herunter (rückwärts) und packen Sie an der Ecke zu. Nun geht es auf die Brücke, in den Mund, zum letzten Schalter.

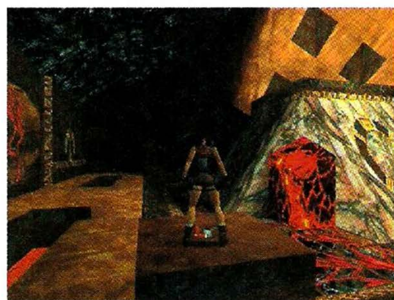


Level 3 • Die Festung von Atlantis • 2 Secrets

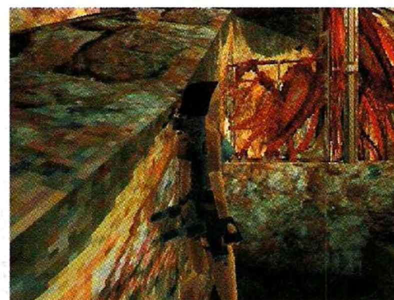
Secret Nummer eins finden Sie gleich am Anfang. Kehren Sie von hier zum Loch im Boden zurück. Gehen Sie in den Raum mit den Membranenwänden, hier sehen Sie schon die hautlosen Monster. Weiter geht's zum Tower, gehen Sie dort links. Klettern Sie den Tower hoch. Sie haben nun drei Möglichkeiten: a) herunterklettern, b) noch links zum Felsvorsprung hüpfen oder c) zur Felsvorsprung gegenüber dem goldenen Hügel springen.



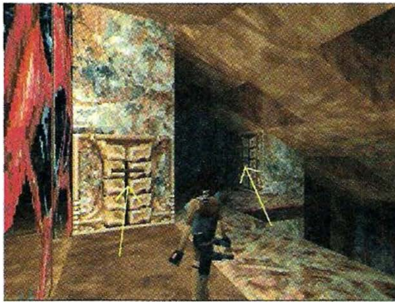
Wählen Sie den Weg zum dunklen Loch, können Sie den Level vorzeitig beenden, was wir aber nicht empfehlen. Wer's doch vorhat: Springen Sie vom Tower zur oberen Kante. Schlittern Sie runter und erfassen Sie die Ecke. Bis zu den Lava-Klippen rechts gehen, bis Sie zum dritten Felsen kommen. Hochklettern und sofort einen Backflip machen. Durchs Loch sliden und fallen! Sie plumpsen in einen Pool – Level beendet!



Auf dem Boden des Tales treffen Sie weitere Monster. Finden Sie die Plattform bei den goldenen Türen, um von dort auf ein Monster zu schießen. Auf den kleinen Felsen mit dem Medikit springen. In der Höhle in dessen Nähe warten Shotgun-Kugeln. Weiter zur Rückseite des Towers und hochklettern. Sie kommen später zum Raum unter dem keilförmigen goldenen Hügel. Finden Sie dort den Weg zum Boden.



Nun haben Sie zwei Möglichkeiten: Laufen Sie (Rücken an der Wand) Richtung Abgrund und halten Sie die Strg-Taste (nicht jump!). Sie landen auf der Pyramide und gelangen durchs Wasser in den letzten Raum des Levels. Oder Sie springen von der Pyramide und bekämpfen die Mumien, die aus den grünen „Eiern" schlüpfen. Weiter zum Raum mit den fliegenden Pfeilen. Nun bis zu den Stufen laufen.



Im Raum mit den zahlreichen Schaltern können Sie a) die Außentür öffnen (Schalter rechts von Lara), b) die Tür zum grünblauen Weg öffnen (Schalter links von Lara), c) das Pferdemonster aufwecken (Schalter treppabwärts) und d) weitere Monster erwecken (durch die restlichen Schalter). Kehren Sie zum Flur, der zu den Pfeilen führt, zurück und gehen Sie durch die weitgeöffnete Tür.



Durch die Öffnung in der schwarzen Rampe gelangen Sie hierhin. Finden Sie die Öffnung zum Lavagang. Folgen Sie dem schwarzen Pfad nach oben. Dort, wo der Pfad endet, umdrehen und die Öffnung in der Höhe suchen. Hochklettern und das feuerballwerfende Monster bekämpfen. Um herauszukommen, müssen Sie zu den dunkelgrauen Kanten gehen. Jetzt können Sie zum Ausgang springen. Im graugrünen Raum müssen Sie die Monster töten und ins Wasser springen.



Im Wasser des graugrünen Raumes in der Nähe der fliegenden Pfeile sind zwei Schalter versteckt. Außerdem finden Sie Secret Nummer zwei. Lara muß beide Schalter umlegen (einer öffnet die äußere Tür, der andere die innere). Die Tür ist gerade um die Ecke, links von den Schaltern. Im Tunnel unter Wasser finden Sie das Secret. Dort aus dem Wasser steigen und zum grüngrauen Raum mit einem Schalter gehen, der zwei Türen öffnet (weitere Monster!).



Der Raum mit dem kleinen Pool hat zwei Schalter. Springen Sie ins Wasser, dort ist der zweite Schalter für die goldene Tür. Der Schalter hinten öffnet eine Tür, die Sie in Schwierigkeiten bringen wird. Bekämpfen Sie die Monster und kehren Sie anschließend in den Raum mit dem Schalter in der Mitte zurück. Finden Sie dort den Korridor und gehen Sie dann durch die kleine Tür. Sie finden zwei Med-Kits. Jetzt ganz zurück und durch die goldene Tür.



Zum Stachelfeld kommen Sie, nachdem Sie in einen Pool gesprungen sind und unter Wasser einen Schalter für eine Unterwassertür betätigt haben. Schwimmen Sie durch den Tunnel und hüpfen Sie aus dem Wasser. Laufen Sie durch das Feld, um zu diesem Schalter (für eine Unterwassertür) zu gelangen. In der Gegend nach der zweiten goldenen Tür gibt es einen Schalter. Er öffnet Goldtür Nummer drei.



Von hier aus müssen Sie einen Sprung vorwärts machen, um zur Goldtür 3 zu gelangen. Anschließend ist wieder „Friemeln" angesagt: Sie müssen zur Steinbrücke über dem Stachelfeld. Von einem Felsvorsprung schauen Sie auf die Brücke und gehen so weit links wie möglich. Ein einfacher Sprung auf die Brücke, und dann den Ausgang finden (oder vorher noch in die Höhle, um Goodies einzusammeln – Achtung, Monster!).



Über den ersten Lavastrom können Sie einfach rüberjumpen, beim zweiten machen Sie einen Grabjump. Es gibt hier hoch oben eine Öffnung auf der rechten Seite. Klettern Sie hoch, und bald befinden Sie sich über dem Tal. Erschießen Sie die zwei Flugmonster und laufen Sie zur braunen Kante an der rechten Mauer. Dort gibt es Munition. Zurück zur Kante.



Lara ist bereit zum großen Sprung: Laufen Sie vorwärts auf den dunklen Weg und starten Sie dann einen rennenden Hechtsprung, Lara gelangt zum dunklen Loch. Sichern Sie nicht, während Sie oben stehen, denn ab und an hängt sich das Spiel an dieser Stelle auf und stürzt ab (auch in der 3Dfx-Version). Gegen den Endgegner, den Pferdemenschen, reichen ein oder zwei Schüsse.

Level 4 • Das Nest • 1 Secret

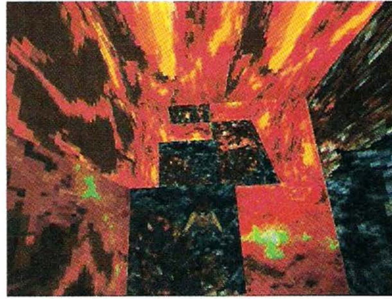
31	32	33	34	35
26	27	28	29	30
21	22	23	24	25
16	17	18	19	20
11	12	13	14	15
6	7	8	9	10
1	2	3	4	5

Das Diagramm weist den Weg durch den Felsblockraum: Auf das weiße Feld (Nr. 4), dann links auf das mittlere schwarze Feld (3). Seitlich zu 2, dann schnell einen Seitflip zurück zu 4. Wenn die Felsen gefallen sind, zurück zu 2. Vorwärts zu 7. Diagonal springen zu 13. Ein Sidestep zum weißen Feld links (12) und weiter auf 14, dann schnell zurück zu 12. Ist der Felsen gefallen, zu Feld 14. Nummer 19 ist das nächste Feld, es ist sicher. Weiter zu 17, dann schnell zurück zu 19. Wenn es gesichert ist, zurück zu 17. Von hier können Sie sicher in die linke Nische gehen. Hier aktivieren Sie den Schalter, ebenso verfahren Sie auf der anderen Seite. Monster töten und von Feld 34 auf Feld 28 springen. Jetzt können Sie ohne Probleme über den Felsfreien-Pfad (28, 22, 17, 12, 7, 2) gehen.

S T U



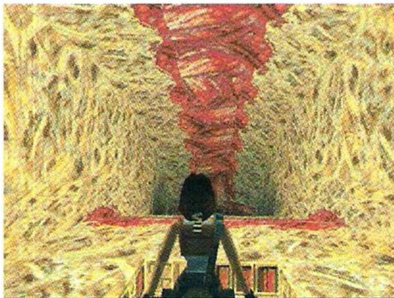
Nach dem Pfeilgang mit der Zahntür: Um diese Kante zu erreichen, müssen Sie von oben abspringen und die Grab-Taste gedrückt halten. Tänzeln Sie dann nach links, klettern Sie weiter hoch und rutschen herunter. Jetzt ein Sprung (Sprungtaste gedrückt halten!). Lara macht einen Backflip und fliegt über die Lava. Drücken Sie die rechte Pfeiltaste jedesmal, wenn Lara vorwärts geht.



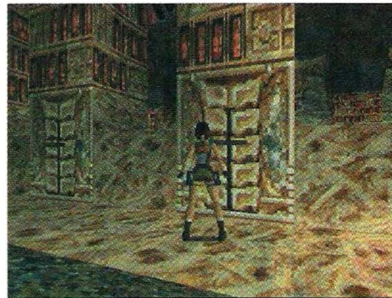
Das einzige Secret finden Sie hier (der Block gegenüber). Mit einem Sprung aus dem Lauf und der Grab-Taste kommen Sie auf den Block. Sie finden dort einen großen Medizinkoffer. Kehren Sie zur Spitze der Grube zurück und gehen Sie links runter. Hier können Sie dann auf die andere Seite springen. Gehen Sie den Pfad hoch, bis Sie gegenüber dem ersten Steinblock im Lavapool stehen. Springen Sie auf den Block.



Wenn Sie auf dem Block landen, öffnet sich die linke Tür. Der nächste Block links öffnet die rechte Tür. Durch welche Tür Sie gehen, ist egal. Im nächsten Raum gibt es einen Schalter. Rutschen Sie rückwärts den Gang herunter, packen Sie die Ecke. Ziehen Sie sich hoch und machen Sie einen Backflip in den grauen kleinen Gang. Springen Sie sofort vorwärts zur Wand zu den Eiern. Hier müssen Sie zwei Monster töten.



Schlüpfen Sie durch das Loch herunter ins Wasser, dann rechts und die schmale Kante hochklettern. Von hier aus können Sie das erste von vielen Monstern töten. Das ist der sicherste Punkt an diesem Ort. Klettern Sie die nächste Kante hoch, gehen Sie links rüber und verstecken Sie sich hinter einer Wand. Springen Sie raus und machen einen Backflip, um die Monster zu überraschen. Es kommen weitere Monster, wenn Lara Goodies einsammelt.



Zwei Schalter öffnen a) die goldene Tür und b) die rote Tür. Weitere Monster kommen raus, wenn Sie den linken Schalter ziehen. Sie müssen es aber auch gar nicht. Suchen Sie lieber den Weg zur roten Tür und sammeln Sie alles ein, was Sie kriegen können, denn der nächste Raum (hinter der roten Tür) hat es in sich.



16 Monster gibt es in diesem Raum. Lara kann ihn durchschreiten, wenn Sie den dunklen Pfad in diesem Raum benutzen. Wenn Sie Lara durch den Raum lotsen und diesen anschließend verlassen, wachen alle 16 Monster auf, und Sie müssen alles geben. Rennen Sie in den nächsten Raum.



Springen Sie im nächsten Raum auf diesen Block, so können Sie alle 16 Monster ins Visier nehmen. Nachdem Sie die ersten 14 erschossen haben, dauert es eine Weile, bis die restlichen beiden aufkreuzen. Nachdem Sie alle umgebracht haben, kümmern Sie sich um die Monster aus den grünen Kugeln.



Die beiden Schalter öffnen die Tür, die Sie vor sich sehen. Beeilen Sie sich, um hindurchzurennen. Im nächsten Raum wartet ein Pferdemensch auf Sie, also sehen Sie sich vor. Gehen Sie nach seinem Ableben bis ans Ende und betreten Sie unten einen weiteren Raum mit grünen Kugeln.



Drücken Sie den allerletzten Schalter herunter und rennen Sie durch die goldene Tür. Achtung: Es muß schnell gehen, da die Tür nach kurzer Zeit wieder geschlossen wird. Sie landen im Wasser, Monster über Ihnen. Es gibt jedoch keinen Weg zurück oder gar nach oben, also schwimmen Sie nach rechts zum Ausgang.

Thorsten Seiffert ■

Spieletips

Might & Magic 6

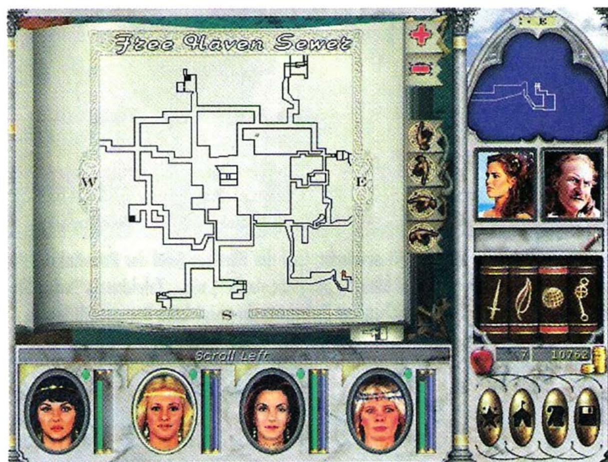
Hoppla, endlich wieder eine komplexe Rollenspiel-Welt, die 3DO da mit Might & Magic 6 auf Ihren Monitor zaubert. Wir zeigen Ihnen, mit welchen Mitteln der Einstieg in das riesige Spiel kinderleicht gelingt.

Aller Anfang ist schwer

1. Die Wahl der richtigen Party wird nicht allzu schwer fallen, wenn Sie beherzigen, daß in diesem Spiel die Ausgewogenheit zum Erfolg führt. Ihre Figuren werden nur bestehen, wenn sie sowohl kämpfen als auch zaubern können. Hier exemplarisch eine gute Startkombination:

Ritter: ....Ausbildung in Waffenskills und Verteidigung
Schütze: ....Wird später ein „Kampfmagier"; kommt mit allen Waffen sehr gut zurecht
Kleriker:....................Bei richtigem Training ein guter Kämpfer, Heiler und „Psycho-Zauberer"
Magier:.......................................Gut an der „leichten Waffe", im Expertenrang ein Massen-Killer!

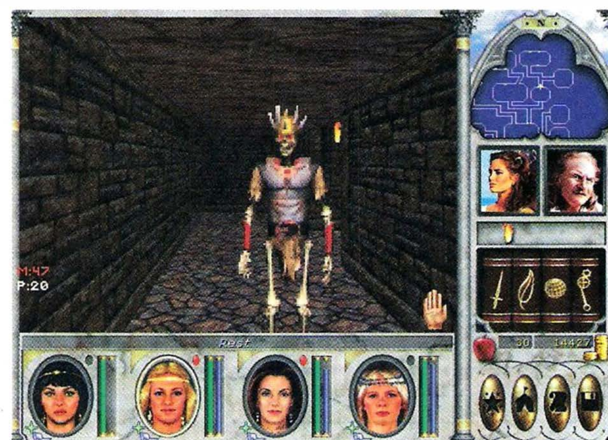
2. Natürlich ist es kein Fehler, anstelle des Ritters einen Paladin zu wählen. Dieser muß jedoch seine Skill-Points auf mehrere Fähigkeiten verteilen, um seine zusätzlichen Begabungen voll zu entfalten.
3. Ebenso verhält es sich mit dem Druiden anstelle des Magiers oder des Klerikers: Da er sowohl Intellekt als auch Persönlichkeit braucht, um zur Geltung zu kommen, werden andere Primärattribute zwangsläufig bescheidener ausfallen müssen.
4. Im Gegensatz zu anderen Spielen können Sie bei der Vergabe der Startpunkte keine grundsätzlichen Fehler machen, da es im Laufe des Spieles Hunderte von Gelegenheiten geben wird, die Primärattribute zu steigern. Dennoch ist es ratsam, jeden Helden, mit Schwerpunkt auf seinem Primärattribut (also z. B. Stärke beim Ritter, Intellekt beim Magier usw.), ausgewogen zu gestalten.
5. An sich ist es recht einfach, die richtige Gegend für Ihre Helden zu finden: Sobald Sie in ein neues Gebiet kommen, werden Sie meist von Wegelagerern (z. B. am Anfang die Followers of Baa, Archer, Kannibalen und dergl.) angegriffen. Wenn Sie die erste Minute überleben, haben Sie eine Chance und können Ihr Glück versuchen. Anderenfalls sollten Sie das immer vor einer Reise anzulegende Savegame neu laden und woanders hinfahren!
6. Die nettesten Dinge sind oft an den unmöglichsten Orten zu finden. Untersuchen Sie deshalb alles, was Ihnen vor die Augen kommt (Bäume, Eimer, Kisten usw.)!
7. Fast jeder Brunnen steigert die Fähigkeiten Ihrer Helden zeitlich begrenzt oder sogar permanent! Aber Vorsicht: Einige sind vergiftet, andere fordern einen hohen Preis (z. B. +5 in Ausdauer, dafür stirbt aber der Held und müßte wiedererweckt werden). Also: Bevor Sie einen Brunnen benutzen, abspeichern!



Kein Rollenspiel ohne Dungeon. In den Abwasserkanälen von Free Haven tummeln sich viele Gegner, und kostbare Schätze sind natürlich auch vorhanden. Dieses Szenario muß aber zur Lösung des Spiels nicht gemeistert werden.



Die Baa-Anhänger belästigen Sie überall! Sie sind nur in der Masse stark und werden am besten im Nahkampf abgeschlachtet!



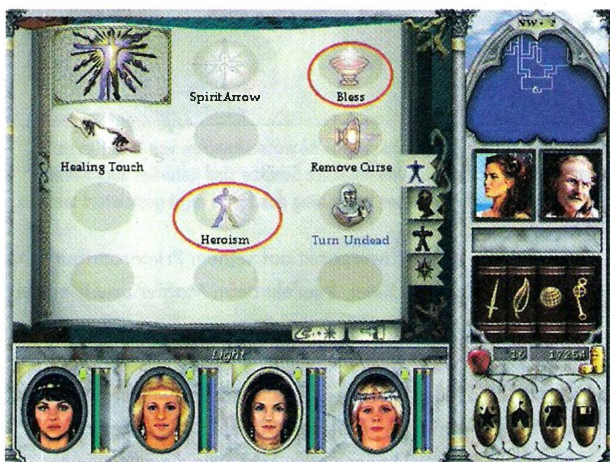
Bevor Sie den Schädel dieses Burschen erobern (eine der vielen Quests), brauchen Ihre Helden viel, viel Training.



Was der Magier mit Feuer nicht erwischt, legt der Kleriker (und der Paladin) mit seinen Psychosprüchen („mind blast", „psychic shock") um. „Telekinesis" wird Sie außerdem schneller durch manchen mit Hebelrätseln gespickten Dungeon bringen.



Die Grundausstattung eines Magiers (und auch des Schützen) sind die Sprüche aus dem Bereich Feuer. Gegen dieses Element sind die wenigsten Monster resistent. Besonders nett: Meteor Shower im Freien und „incinerate" gegen mächtige Gegner!



Die nicht sehr teuren Kleriker-Sprüche „bless" und „heroism" bringen eine enorme Steigerung der Kampfergebnisse für alle Mitglieder der Gruppe.

8. Die wenigsten Auseinandersetzungen mit gleichwertigen oder besseren Gegnern werden Sie im Nahkampf gewinnen können. Versuchen Sie deshalb, so viel wie möglich aus der Distanz abzuhandeln. Große Gegnergruppen lassen sich teilen, indem man sich zurückzieht. Sie kommen, vor allem in Gebäuden, einzeln nach und können dann wirkungsvoll bekämpft werden!
9. Echtzeit oder Runden? Wenn Sie präzise Zaubersprüche einsetzen wollen, ist auf jeden Fall der rundenbasierte Kampf angesagt. Echtzeit nur dann, wenn die Gegner deutlich unterlegen sind!
10. Fast alle guten Waffen und Rüstungen werden irgendwann gefunden. Sie sollten aber nicht so lange warten! Wenn Sie in einem Geschäft ein gutes Stück finden und genug Geld haben, kaufen Sie es!

TRÄNKE

Farbige Flüssigkeiten in Fässern oder Bottichen steigern die Primärattribute. Zur besseren Orientierung:

blue	**personality**
green	**endurance**
yellow	**accuracy**
white	**luck**
orange	**intellect**
red	**might**
purple	**speed**
black	**GIFT!**

Die richtigen Skills machen den Helden!

1. Welche Skills geben Sie Ihren Grünlingen mit auf den Weg? Nachdem alle Skills während des Spieles erworben werden können, ist auch hier nur eine Entscheidung für ein anfänglich leichteres Leben gefragt. Die Empfehlung:

Ritter	Schwert, Axt
Schütze	Bogen, Leder
Kleriker	Leder, Mind-Magie
Magier	Leder, Earth-Magie

2. Die nächsten Skill-Käufe sollten so geplant werden, daß alle den Bogen benutzen können, der Ritter die Plattenrüstung und den Schild, der Schütze und der Kleriker die Kettenrüstung und der Kleriker schließlich auch noch den Schild. Verleihen Sie dem Schützen außerdem baldmöglichst die Fähigkeit, mit dem Speer umzugehen, da es von dieser Sorte sehr schöne Stücke im Spiel gibt!
3. Es hat wenig Sinn, einen Charakter nur bezogen auf eine Fähigkeit zu fördern. Der richtige Mix macht es! Die Charaktere sollten mindestens Experten in folgenden Kenntnissen werden:

- Bogen
- Die jeweilige beste Rüstung
- Ritter und Schütze mit einer zweiten Nahkampfwaffe
- Kleriker mit Handel (da ein hoher Persönlichkeitswert für die Meister-Stufe benötigt wird)
- Ritter mit Reparatur
- Schütze mit Fallen entschärfen

4. Natürlich ist es für die Magiebegabten wichtig, in allen relevanten Zaubersparten ebenfalls zumindest den Expertenlevel zu erklimmen. Ratsam wäre zunächst folgendes:

Magier	Feuer und Erde
Kleriker	Körper und Geist (Body, Mind)
Schütze	Feuer

Damit haben Sie nun eine Auswahl an Heil-, Verteidigungs- und Angriffszaubern, die Ihre Party bis ca. Level 15 gut über die Runden kommen läßt.


Seine Eigenschaftswerte sollte man stets nach der jeweiligen Klasse der einzelnen Helden ausrichten. Ein Kleriker braucht z. B. sehr viel Personality.


NPCs können angeheuert werden. Diese Lady gibt Ihnen die Möglichkeit, bessere Preise beim Kauf und Verkauf von Ausrüstungsgegenständen zu erzielen.

Die praktischen Weggefährten

1. Fast jeder Bürger ist ein potentieller Genosse, da die meisten über besondere Begabungen verfügen. Sprechen Sie mit vielen, bevor Sie sich entscheiden, da deren Forderungen enorm voneinander abweichen.
2. Empfehlenswert als Begleiter sind Waffenmeister, Fallenspezialisten oder Identifikations-Meister, verzichten Sie auf teure Heiler.
3. Vorsicht: Wenn Sie einen NPC entlassen, ist er für immer verschwunden!

Die richtigen Zaubersprüche

1. Alles, was gut ist, kostet viel Geld. So auch die starken Sprüche in diesem Spiel. Ganz abgesehen davon, daß die meisten zunächst unerschwinglich sind, brächte deren Kauf nichts, da die Zauberer noch viel zu wenig Macht haben, um diese wirkungsvoll und öfter zu sprechen.
2. Hier die kleinen, aber raffinierten Hexereien:

Stun ....Erdmagie; lähmt einen Feind und stößt ihn weg
Waterwalk................................Viele kleine Inseln können nicht anders erreicht werden.
Firebolt..Reicht für einen Goblin.
Mindblast ....Verletzen auch magieresistente Feinde wie z. B. die Baa-Kleriker empfindlich.
Fireball ....Gut auf große Entfernung gegen Gruppen
Poison protection und poison cure ....Unerläßlich
Harm..Sehr wirkungsvoll und billig!

3. Wann immer Sie über Heilzauber (egal, was damit geheilt wird!) oder etwa gegen Untote stolpern, kaufen Sie unbesehen, sofern Sie das Geld haben!

Gut zu wissen

1. In den Städten sollten Sie mit jedem Hausbewohner sprechen. Fast alle sind Lehrer oder potentielle Begleiter. Viele haben auch Quests zu vergeben oder liefern Stichworte, aufgrund derer Sie nun von einem anderen Bürger einen Auftrag erhalten. Treten Sie grundsätzlich allen Gilden bei, da das meist nur 50 GS kostet! Diese Mitgliedschaften sind ausschließlich über Hausbewohner erhältlich. Auch Gespräche mit herumlaufenden Leuten bringen oft wertvolle Tips; von den Optionen „beg" oder „threat" sollten Sie möglichst wenig Gebrauch zu machen, da ansonsten Ihre Reputation leidet.
2. Wenn Sie eine neue Karte betreten, sollten Sie sich bald um die überall herumlungernden Monster kümmern, da diese Sie sonst ständig belästigen werden und sogar in den Städten angreifen. Das kann dazu führen, daß versehentlich ein Bürger verletzt oder getötet wird, was sofort alle gegen Sie aufbringt und Ihren Ruf beträchtlich verschlechtert.

Die Quests

Sie haben im Verlauf des Spiels drei Arten von Quests zu absolvieren, die mehr oder minder die Handlung vorantreiben beziehungsweise beeinflussen:

1. „council quests" sind Aufträge der 6 Regenten. Diese müssen erledigt werden, da erst dann alle ihre Zustimmung geben, das „Orakel" durch Sie benutzen zu lassen. Allerdings haben Sie viel Zeit!
2. „promotion quests" müssen Sie absolvieren, wenn Sie Ihre Helden befördern lassen wollen. Das liegt in Ihrem ureigensten Interesse, da alle Helden erst durch die Beförderungen deutlich an


Der Meteorschauer ist einer der mächtigsten Zaubersprüche in Might & Magic 6. Mit ihm können Gegner auch aus großer Entfernung beseitigt werden.

SKILLS

Um auch schwierigere Aufgaben ohne allzugroßen Frust erledigen zu können, sollten Sie Ihre Helden schnellstmöglich in einigen Waffen- und Zauberfähigkeiten auf Meisterebene bringen. Die Suche nach den entsprechenden Lehrern kann jedoch viel Zeit kosten. Die nachfolgende Liste sollte Ihnen hierbei etwas helfen. Für einige „Meister-Beförderungen" sind nicht nur Skillpunkte, sondern auch Beförderung oder hohe Werte eines Attributes Voraussetzung. Soweit bekannt, haben wir auch diese Anforderungen für Sie aufgelistet.

Skill	zu kaufen in	Expert	Master	zusätzlich erforderlich
Air Magic	MI, Free, NS, FH	NS, Free	MI	„archmage"-Bef.
Axe	NS, FH	CI, MOTD	MOTD	nach Snergle-Quest
Bodybuilding	MI, Free	NS, CI	Free	
Body Magic	CI, Free, NS, SC	NS, Free	SC	
Bow	MI, Free, CI	FH, CI	KS	„battlemage"-Bef.
Chain	MI, SC, Free, CI	BB, CI	MOTD	„heroe"-Bef.
Dagger	NS, FH, CI	CI, Free	FH	
Dark Magic	FH, BS	FH, BS	PV	„reputation notorious"
Diplomacy	MI, SC, BS	Free, CI	FH	
Disarm	MI, NS, FH, SC, Free, BS	CI, Free	MOTD	
Earth Magic	SC, Free, NS, FH	NS, Free	SC	
Fire Magic	MI, Free, NS, FH	NS, Free	MI	
Identify	NS, MI, FH, SC, Free, BS	NS, CI	Free	
Learning	MI, Free, SC	NS, CI	SC	
Leather	NS, MI, SC, BS	MI, CI	FH	
Light Magic	SC, BS	SC, KS	EIW	„reputation saintly"
Mace	MI, Free	MOTD, FH	BS	might mind. 40
Meditation	CI, Free	NS, SC	MI	
Merchant	NS, FH, Free	Free, MOTD	SC	Persönlichkeit mind. 30
Mind Magic	CI, Free, NS, SC	NS, Free	SC	
Perception	MI, NS, FH, SC, Free, BS	NS, BB	MOTD	
Plate	SC, CI	CI, Free	Free	„champion"-Bef.
Repair	SC, FH, CI	MI, SC	FH	
Shield	MI, SC, Free, CI	Free, CI	BS	
Spear	NS, FH	MI, SC	MOTD	
Spirit Magic	CI, Free, NS, SC	NS, Free	CI	„heroe"-Bef.
Staff	NS, FH	NS, MI	SC	
Sword	NS, FH	CI, Free	BS	
Water Magic	MI, Free, NS, FH	NS, Free	MI	

Bei den Skills, die eine Beförderung voraussetzen, werden auch die „ehrenhalber" ausgesprochenen anerkannt.

LEGENDE:

		EIW	Eel-Infested Waters	MOTD	Mire of the Damned
		FH	Frozen Highlands	NS	New Sorpigal
CI	Castle Ironfist	Free	Free Haven	SC	Silver Cove
BB	Bootleg Bay	H	Hermit's Isle	SW	Sweet Water
BS	Blackshire	KS	Kriegspire	PV	Paradise Valley
DS	Dragonsand	MI	Misty Islands	Bef.	Beförderung

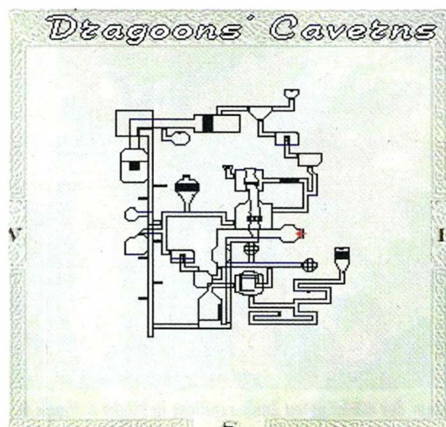
Macht gewinnen und auch einige Skills nur für aufgestiegene Helden zur Meisterschaft entwickelt werden können.

3. Zusätzliche Quests, die Sie von Bürgern, in den Rathäusern und auch von einigen Regenten erhalten, sind zwar nicht notwendig, um die Handlung voranzutreiben, bringen jedoch meist sehr viel Gold, EP und unbezahlbare Gegenstände ein!

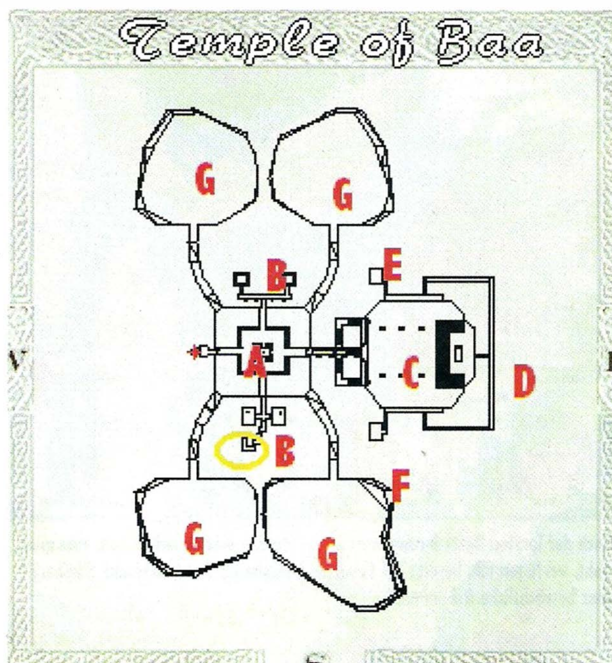
Sie können davon ausgehen, daß fast jeder Dungeon, jede Höhle und jede Festung mit einer Quest verbunden ist!

Die ersten Aufgaben

1. Gleich nach der Ankunft in New Sorpigal begeben sich die Helden in das örtliche Gasthaus. Dort finden sie auch einen Priester, dem sie einen Brief übergeben. Schon ist die erste Aufgabe gelöst und das erste Geld verdient. Der Priester hat einen weiteren Brief zu bestellen: Er soll an den derzeitigen Chef in Castle Ironfist ausgehändigt werden. Außerdem will er einen Kerzenständer wiederhaben, der in einem nahegelegenen, verlassenen Baa-Tempel herumliegt.
2. Ein Besuch im Bürgermeisteramt („townhall") bringt einen weiteren Auftrag: Von einem kleinen Außenposten vor den Stadttoren sollen Goblins vertrieben und ein Code geknackt werden, mit dem die Grünlinge ein Tor versiegelt haben. Ein kleiner Spaziergang durch die Stadt mit Besuch in jedem Haus ergibt, daß man in vielen relevanten Wissensgebieten Experte werden kann und zudem die Gelegenheit hat, weitere Skills zu erwerben. Außerdem vermißt eine Mutter die Tochter, ein Mann will, daß die Königin der Spinnen stirbt, und ein weiterer ist bereit, viel Geld für Schlangeneier zu bezahlen. All diese Aufgaben können in dem verlassenen Baa-Tempel erledigt werden, in den die Party wegen des Leuchters ohnehin muß. Schließlich will der Bürgermeister noch, daß eine gewisse Sharry aus den Fängen der Shadow-Guild befreit wird – dazu später mehr.



Das erste etwas komplexere Dungeon wartet bei den Dragoons auf Sie. Viele Knöpfe in verschiedenen Räumen sind zu drücken, um ans Ziel zu gelangen. In der Gegend, wo die „oozes" sind, gibt es nichts Besonderes.



Der Baa-Tempel im Überblick: Die ersten Türen in der Vorhalle (A) werden in der Reihenfolge N-O-W-S geöffnet. Weitere Schlüssel finden Sie in den Räumen B und hinter einer Säule (gelber Kreis). Kämpfen Sie sich durch die Halle C zum Altar und öffnen die Geheimtür D. Die „chime of harmony" finden Sie in einem Geheimraum E. In F gibt es noch reichlich Gold. Sobald Sie den Altar betreten, füllt sich die Halle C mit ca. 300 Skeletten. Lloyd's Beacon wäre also angesagt, um dort wieder herauszukommen. Die Höhlen G müssen Sie nicht absolvieren, um die Quest zu erfüllen.

3. Wenn Sie wollen, können Sie zunächst etwas in der Gegend herumlaufen, wo Sie bald auf Massen von „Journeyman-" und „Apprentice Mages" stoßen werden. Obwohl die auf Distanz mit ihren Flammenpfeilen noch recht lästig werden können, sind sie im Nahkampf keine Herausforderung. Dennoch: Beim Lagerplatz stehen einige Kisten, die wiederum nützliche Dinge und etwas Gold bergen. Ein weiteres Goblinlager finden Sie im Nordosten: Auch hier gibt es Kisten. Nun haben Sie ca. 200 Gegner erlegt, einiges an Gold erbeutet und sicher genug EP, um die ersten Level-Trainings zu absolvieren. Aber nun zur Goblin-Watch:



Hier läßt es sich aushalten: der Baa-Tempel bei Ironfist. Sind erst einmal alle Gegner in dieser Umgebung beseitigt, können Sie hier gefahrlos rasten.

Dort befinden sich Goblins, Fledermäuse und Ratten. An sich sind diese Monster bereits für eine Anfänger-Party keine Gegner, allerdings besteht durch die Fledermäuse und Ratten die Gefahr der „desease". Sollte einer Ihrer Helden damit erwischt werden, hilft derzeit nur der Tempel. Aber Stadt, Tempel und heilende Brunnen sind ja in der Nähe! Es wird also ein Spaziergang werden, der einiges an Geld, neuer Ausrüstung und Erfahrungspunkten (EP) bringt. Das Schriftstück mit dem Code finden Sie in einem langen Gang, dessen Wände mit Safes bestückt sind. Wenn einer Ihrer Helden bereits einige Punkte in den „disarm-skill" investiert hat, sollten diese Behälter ohne Probleme zu öffnen sein. Der Code erklärt sich selbst, weshalb die letzte Aufgabe (Öffnen des Tors) als reine Routine anzusehen ist. Nun zurück zum Bürgermeister, Gold und EP abgeholt und (wahrscheinlich) gleich wieder zum Leveltraining.

4. Da bei den Aufgaben im verlassenen Tempel Konfrontationen mit giftigen Schlangen und Spinnen erfolgen, brauchen wir nun unbedingt zunächst ein Gegenmittel: die Zaubersprüche „cure poison" und „poison protection". Die bekommt man in Castle Ironfist, wo ohnehin noch der Brief des Priesters abzugeben ist. Ab mit der Kutsche, Brief übergeben, eine Menge Gold und EP

DIE WICHTIGSTEN QUESTS

Nicht jede Provinz verfügt über einen Regenten. Damit Sie sich unnötiges Herumirren ersparen, erfahren Sie, wo es die „council-" und „promotion-quests" gibt (council quest, promotion):

Castle Ironfist	Schild eines Lords finden „damsel in distress" befreien (crusader) Drachen töten (heroe)
Free Haven	devils outpost zerstören Empfehlung beibringen (Cavalier) Die Festung des Warlords zerstören (Champion)
Misty Islands	Gegenstand aus Gharik's forge stehlen Aus magischer Quelle trinken (wizard) Einen Kristall in Corlagon's Estate finden (arch mage)
Silver Cove	Preise in allen Ställen vereinbaren Am 20.3. oder 20.9. im Circle of Stones beten (great druid) In einer Vollmondnacht im Moon-Tempel am Altar beten (archdruid) Optional: Ankh aus Silverhelm-Festung bringen
Frozen Highlands 1	Wetter richten Schlüssel aus Festung besorgen (battle mage) Alle Türme mit dem Schlüssel einstellen (warrior mage)
Frozen Highlands 2 (Castle Stone)	Prince of Thieves gefangennehmen Tempel in Free Haven renovieren (priest) Gegenstand aus Sun-Tempel stehlen (high priest) Optional ebenfalls Ankh von Silverhelms bringen

Provinzen, die hier nicht aufgezählt wurden, sollten Sie bis auf weiteres tunlichst meiden, da Sie dort momentan keine Überlebenschancen hätten (Ausnahmen: Bootleg Bay und umliegende Inseln sowie New Sorpigal mit Inseln).

kassieren, Leveltraining, Besuch in den Zaubergilden und Einkauf. Nehmen Sie – wenn möglich – gleich noch die Sprüche „harm" und „cure wounds" mit dazu.

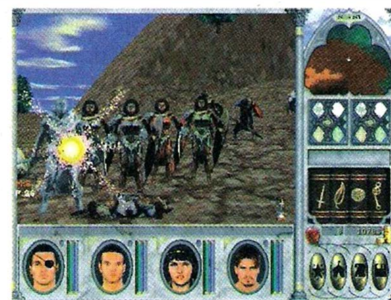
TIP: Wenn Sie dem Regenten in Ironfist den Brief übergeben, können Sie sich gleich nach der „council quest" und der Aufgabe erkundigen, die zu erfüllen ist, wenn aus dem Paladin ein Kreuzritter („Crusader") werden soll. Achten Sie jedoch darauf, jetzt noch nicht mit dem kleinen Prinzen Nicolai zu sprechen beziehungsweise bei den Optionen keinesfalls „boredom" anzuklicken! Wenn Sie das tun, verschwindet der Kerl nämlich und muß mühsam aufgespürt werden. Während dieser Zeit ist die Burg geschlossen! Heben Sie sich also diese optionale Quest für später auf.

5. Nun sind Sie gut gerüstet für den verlassenen Tempel. Den Kerzenständer finden Sie gleich im Eingangsbereich in einer Kiste, das Mädchen weiter hinten in einer Art Nebenhöhle. Dort ist übrigens auch eine weitere Tür, die in eine Grabkammer mit netten Gegenständen führt. Die Spinnenkönigin hält sich weit im NW auf und ist von zahlreichen Ratten, Kobras, Fledermäusen und Spinnen umgeben. Bis auf die ständigen Vergiftungen sind all diese Kreaturen jedoch recht leicht zu besiegen, so daß Sie mit zwei oder drei Heilpausen alle Aufgaben erfüllt haben werden. Nun liefern Sie das Mädchen bei der Mama und die Eier bei dem Sammler ab und erzählen dem Bürger vom schaurigen Tod der Spinne. Alles in allem wird es für zwei weitere Levels gereicht haben. Im Rathaus bekommen Sie schließlich den Auftrag, einen Baa-Tempel im Westen zu stürmen.
6. Mit dem Gold kaufen Sie nun in NS und CI die ersten Expertentrainings (zum Beispiel body, fire, mind in NS, Bogen und Schwert in Ironfist), notwendige Skills (plate, chain, bow, dagger und dergleichen) und weitere sinnvolle Zaubersprüche.
7. Nun ist es an der Zeit, sich der Gegend um Castle Ironfist zuzuwenden. Dort erhalten Sie von einem Bürger die Aufgabe, eine magische Harfe aus einer Räuberhöhle zu stehlen. Außerdem finden Sie das Versteck der Shadow-Guild, den Baa-Tempel, eine Zwergenmine und ein geheimnisvolles Gebäude (Corlagon's Estate). Ganz oben auf einem Berg im Norden wohnt schließlich der Seher („the seer"), der Ihnen ebenfalls Aufträge erteilt und ab und zu mit Tips weiterhilft.
8. Beginnen Sie mit der Shadow-Guild, da das momentan das einfachste sein dürfte. Bei den Dragoons werden Sie ein Kanalsystem finden, in dem es von „oozes" wimmelt. Die müssen Sie nicht bekämpfen, sparen Sie sich das für später auf. Die Zwergenmine ist ziemlich schwer, da die „dwarf lords" kräftig zuschlagen und außerdem dabei Waffen und Rüstungen zerstören! Hoffentlich hat einer Ihrer Helden schon den Expertenrang in „repair items"! Schließlich bleibt der Baa-Tempel, den Sie momentan nicht betreten; es wäre einfach zu schwer!
9. Fahren Sie nun per Schiff (von CI oder NS) nach Misty Islands. Dort können Sie einige gute Sprüche (zum Beispiel „fireball", „ring of fire", „waterwalk") erstehen und auch die Beförderung zum „crusader" erreichen. Im Rathaus werden Ihnen für den „silver outpost" weitere Aufträge erteilt. Erledigen Sie diese, befreien Sie die „damsel in distress" (siehe Karte) und kehren Sie nach CI zurück, allerdings nicht, ohne sich vorher vom Landlord die Quests abgeholt zu haben (einen Gegenstand aus „Gharik's forge" stehlen und den „sorcerer" aus einer speziellen Quelle trinken lassen, damit er „wizard" werden kann).

Name	Uta	Karina	Andrea	Desiree
Level	58	58	58	63
Class	Hero	Warriorm	High Prie	Archmag
HP	383	371	352	308
SP	213	229	446	432
AC	104	86	124	63
Attack	+35	+42	+27	+33
Dmg	33 - 41	47 - 61	20 - 28	25 - 33
Shoot	+25	+25	+22	+22
Dmg	11 - 15	13 - 18	13 - 18	13 - 18
Skills	18	15	14	12
Points	2	4	2	3
Cond	Good	Good	Good	Good
QSpell	Harm	Fire Bolt	Mind Bla	Fire Bolt

Reputation: Honorable Fame: 6823

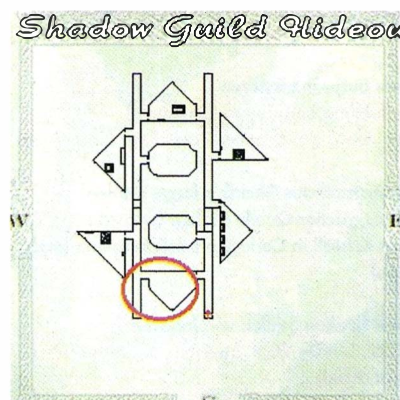
Nach der letzten Beförderung werden die Helden erst so richtig gut. Wie man sieht, verfügen alle bereits bei Level 58 (Magier ist durch Artefakt 5 höher) über beträchtliche Reserven!



Zaubersprüche, die ganze Gruppen betreffen, dürfen normalerweise nur aus einer größeren Entfernung angewendet werden.

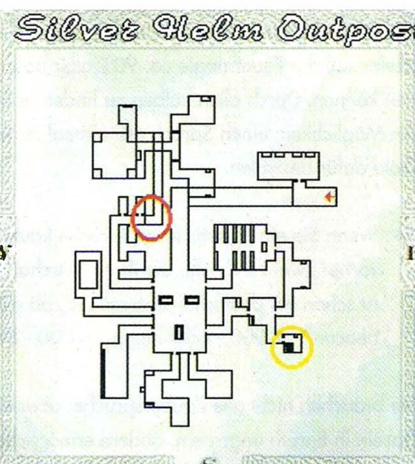
TIP: Verwenden Sie einige Skillpunkte bei Ihrem Zauberer für die Expertenschaft in „water"! Vieles wird dadurch sehr bald deutlich einfacher!

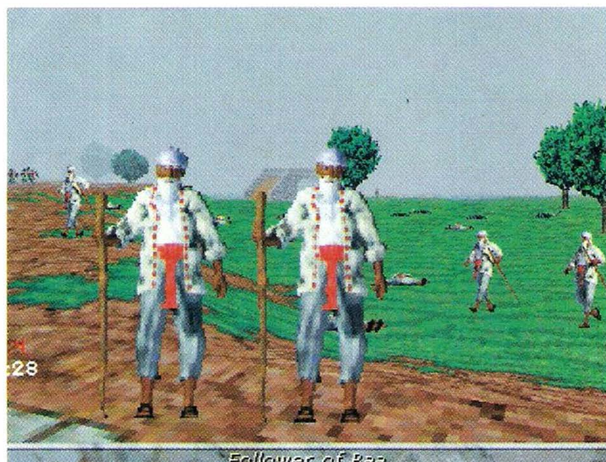
10. Zurück in CI wenden Sie sich nach Norden, an dem Shadow-Vesteck vorbei. Der Weg führt Sie in die Bootleg-Bay (einer der Brunnen dort ist die Quelle, die Ihr Zauberer zur Beförderung braucht). Von da geht es nun weiter nach Free Haven. Sie sollten ca. 20.000 GS dabei haben, da es hier jede Menge guter Sprüche zu kaufen gibt und auch einige sicher notwendige Expertentrainings hier stattfinden. Der wichtigste Zauberspruch ist momentan ohne Zweifel „Lloyd's beacon"!



Die Shadow-Guild ist klein und übersichtlich. Machen Sie einmal die Runde, bis Sie den Schlüssel zur Zelle gefunden haben.

Die Burg der Silver-Helms hat einige Tücken! Der gelbe Kreis bezeichnet die Stelle, wo Sie den geforderten Beweis finden. Melody Silver wird in einem geheimen Trakt gefangengehalten, den Sie erst erreichen, wenn Sie einen Gefangenen aus einer der Zellen befreit haben. Eine Geheimtür führt Sie dann weiter (roter Kreis).





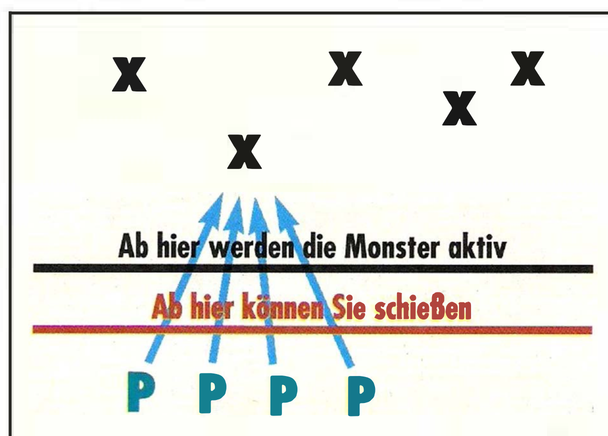
Mit diesem werden Sie nun auch den Baa-Tempel stürmen können. Wenn Ihr Zauberer bereits „Waterexpert" ist, haben Sie bereits drei verschiedene Ziele zur Verfügung, die Sie ab sofort in Sekundenschnelle erreichen können (siehe Abschnitt „Kampf")!

11. Nun brauchen Sie im Baa-Tempel nur noch die verschiedenen Schlüssel finden, um sich schließlich nach der letzten geknackten Truhe komfortabel in die nächste Stadt zu beamen, was Ihnen schließlich den Kampf mit ca. 300 Skeletten erspart (siehe auch Karte)!
12. Alles in allem dürften Sie nun mindestens Level 15 erreicht haben, was Sie in die Lage versetzt, alle Gegenden zu bereisen (per Kutsche, Schiff oder „im Laufschritt"), die „council quests" abzuholen und per „Lloyd's" immer wieder bequem zu einem Tempel oder einer Heilquelle zu springen!

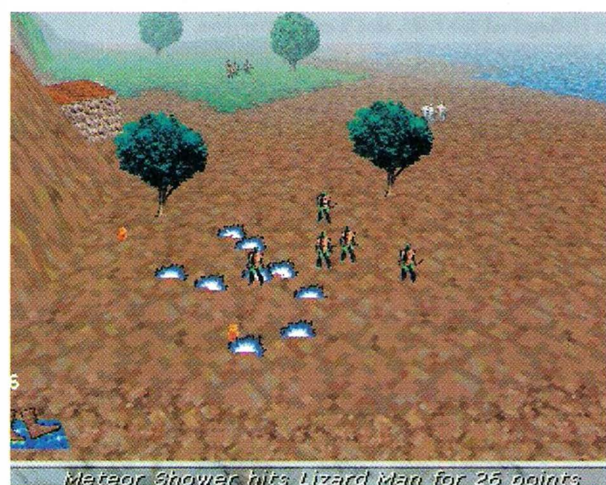
Wenn Sie alle council quests erledigt haben, sollten Sie schließlich noch den Baa-Tempel in Kriegspire besuchen. Dort finden Sie etwas, was Ihnen schließlich alle Stimmen des Hohen Rates einbringt. Nun wird Ihnen Zutritt zum Orakel gewährt, und die Geschichte beginnt erst richtig!

Ein Wort zum Kampf

Der rundenbasierte Kampf empfiehlt sich immer dann, wenn der Gegner stark ist und Sie präzise Zaubersprüche anwenden wollen. Echtzeit ist nur gegen schwache Feinde oder bei Bekämpfung mit



So besiegt man stärkste Feinde: Schießen Sie immer wieder auf eine Monstergruppe, bis Sie die ersten Treffer-Ergebnisse erhalten. Bleiben Sie nun stehen und schießen weiter. Die Monster werden erst aktiv, wenn Sie den „Bannkreis" betreten.



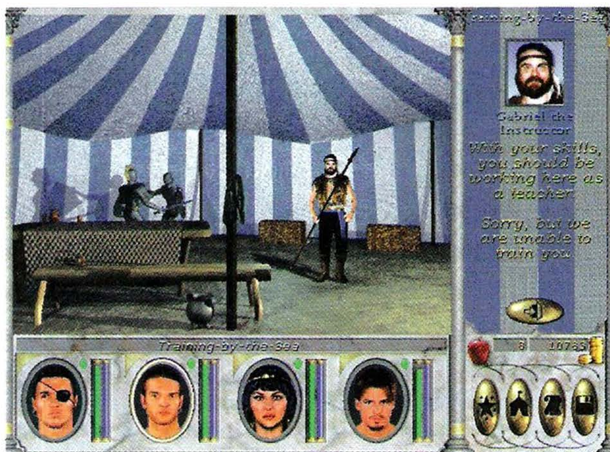
Gegen solche schwachen Feinde können Sie auch in Echtzeit kämpfen. Aus der Luft – mit dem Zauberspruch Fly – ist das natürlich besonders lustig.

Fernwaffen aus sicherer Distanz ratsam. Um manche Gegenden überhaupt erst betreten zu können, sollten Sie folgendes wissen:

1. Ihre Fernwaffen schießen weiter, als Sie oder die Monster mit Magie wirken können.
2. Alle Monster haben eine Art „Reiz-Zone". Solange Sie einen gewissen Abstand halten, bewegen sich Ihre Feinde nicht. Allerdings können Sie bereits schießen, bevor die Monster aktiv werden!
3. Vermeiden Sie Kämpfe in engen Räumen oder verwinkelten Korridoren. Locken Sie die Verteidiger auf lange Gänge, wo Sie sie aus sicherer Distanz mit Magie und Pfeilen schwächen und vor allen Dingen nacheinander bekämpfen können. Konkret sieht das so aus: Vor dem Öffnen einer Tür in den rundenbasierten Modus gehen. Tür öffnen, zwei-, dreimal hineinschießen, um 180° drehen, Runden-Modus aufheben, im Laufschritt (oder Lloyd's beacon) absetzen und in einem langen Gang warten, bis der erste Gegner um die Ecke kommt. Nun wieder rundenbasiert fortfahren.
4. Die Künstliche Intelligenz (KI) versucht, wann immer es geht, Sie einzukesseln. Starten Sie also einen Kampf immer erst dann, wenn Sie entweder nach hinten fliehen können oder den Rücken frei haben.
5. Mit etwas Routine lassen sich starke, nichtmagische Gegner (zum Beispiel Swordmaster in Silverhelm-Outpost) auch rückwärtslaufend in Echtzeit besiegen. Die KI kommt offensichtlich nicht klar, wenn Sie sich bewegen!



Das Ergebnis eines guten Fernwaffeneinsatzes: Diese Armee von Cobras blieb im Pfeilhagel auf dem Felde, ohne Schaden anzurichten.



Ab einem bestimmten Level können Ihnen selbst Experten nicht mehr weiterhelfen. Die weitere Ausbildung übernimmt ab Level 12 dann ein Meister einer Fertigkeit, für den Sie zunächst einen Auftrag erfüllen müssen.

6. Setzen Sie Ihren „Lloyd's beacon" gerade bei schweren Kämpfen richtig ein! Beamen Sie Ihre Party an die taktisch richtigen Orte, wenn die Monster vorher „angestochen" wurden. Allerdings: Wenn Sie sich aus einem Dungeon wegzappen, um zu heilen, tun das die Monster in der Zwischenzeit auch!

Gerade der Punkt 3 birgt viele tolle Möglichkeiten: Mit etwas Geduld können Sie mit Ihren Bögen und Pfeilen deutlich mächtigere Monster aus großer Distanz vernichten, ohne jemals selbst gefährdet zu sein. Auf diese Weise ist es möglich, selbst sehr gefährliche Gegenden, wie etwa die Wüste im Süden von Blackshire, zu „reinigen", massenweise Gold und EP zu erobern und außerdem sehr früh in den Besitz mächtiger Waffen, Rüstungen und magischer Gegenstände (Ringe etc.) zu gelangen!

Die wichtigsten Zaubersprüche

Durch den Spielverlauf werden Sie die mächtigen Sprüche aus den Bereichen light magic und dark magic erst etwas später erhalten (Gilden in Blackshire, Frozen Islands und Silver Cove). Konzentrieren Sie sich deshalb erst einmal auf die ebenfalls sehr effektiven Spells der Elementarmagie. Hierfür erhalten Sie alles in Free Haven und Mist. Nachdem viele Monster gegen einige Elemente resistent sind und mit normalen Waffen nur sehr schwer bekämpft werden können, sollte Ihr Repertoire vielfältig sein. Allerdings ist es so, daß alleine mit der Feuermagie ca. 90% aller Bösen ausgeschaltet werden können. Durch allenthalben zu findende Spellscrolls haben Sie die Möglichkeit, einen Spruch erst einmal zu testen, bevor Sie viel Gold dafür bezahlen.

TIP: Wenn Sie einige sehr teure Sprüche kaufen wollen, stellen Sie vorher zwei NPCs ein, die Ihren Merchant-Skill verbessern. Es ist schon ein deutlicher Unterschied, ob man für einen „Lloyd's beacon" 21.000,- oder nur ca. 6.000,- bezahlt!

Sie brauchen nicht alle Zaubersprüche, aber einige erleichtern Ihr Dasein in Enroth ungemein, andere ermöglichen gar erst den Zugang zu bestimmten Gebieten! Eine kleine Auswahl an „muß man haben"- Sprüchen:

Uwe Symanek ■

Magiebereich	Spruch	Wirkung bzw. Vorteil
Air	Jump	Ermöglicht Sprung aus Löchern oder auf höhere Ebenen
Air	Fly	Nur fliegend sind manche Quests erfüllbar
Air	Feather fall	Ermöglicht Sprung in die Tiefe ohne Verletzungen
Water	Enchant Item	Magische Gegenstände bringen mehr Geld im Laden
Water	Lloyd's Beacon	Ermöglicht Teleportation zu vorher gesetzten Zielen
Dark	Day of Protection	Schutz gegen alle Elemente und mehr; billiger als Einzelzauber
Light	Hour of Power	Viele kampfverbessernde Sprüche; billiger als Einzelzauber
Earth	Stun	Stößt Gegner aus der Nahkampfdistanz und lähmt kurze Zeit
Body	Flying Fist	Wirkungsvoller physischer Schaden durch Kleriker und Paladine



Wenn Sie sich stark genug fühlen (ca. Level 7) und den „shield"-Spruch besitzen, können Sie bei Castle Ironfist einmal durch diesen Teleporter laufen und schauen, was passiert...

Hardware-Glossar

In Zukunft werden Sie auf diesen Seiten nützliche Tips & Tricks zu diversen Hardware-Problemen finden. Wir starten unsere Serie mit einem Glossar, in dem wichtige und immer wieder auftauchende Fachbegriffe erklärt werden.

AGP Accelerated Graphics Port. Eigentlich kein neuer BUS, sondern nur ein neuer Steckplatz für Grafikkarten – doch irgendwie doch ein neuer BUS, muß doch die Architektur des PCI-Busses abgeändert werden. Entwickelt wurde das Ganze von Intel. Durch den direkten Anschluß an den Hauptspeicher kann der Engpaß, der früher oder später beim PCI-Bus entstanden wäre, beseitigt werden. Der AGP soll auch als erweiterte Version AGP 4X mit Bandbreiten jenseits von 1GByte/s produziert werden. Für AGP-basierende Karten benötigt man auf einem Pentium II ein Intel 440LX/BX-kompatibles Motherboard, auf einem normalen Pentium-System (Sockel 7) gibt es mittlerweile mehrere AGP-fähige Motherboard-Chipsätze (so von VIA oder SiS). Darüber hinaus muß Windows 98 bzw. Windows 95 OSR 2.1 (Windows 95 B plus das USB-Upgrade) auf dem Rechner installiert sein.

Aliasing Treppeneffekt Bei der Darstellung von schrägen Kanten und Rundungen bilden sich (v. a. in tieferen Auflösungen) Treppchen, d. h. gezackte Übergänge.

Alpha-Blending („per-Pixel-Effect") Effekt, der 3D-Objekten einen bestimmten Alpha-Wert zuordnet, der dann das Objekt durchsichtig erscheinen läßt. Dieser Effekt kann prima dazu eingesetzt werden, Wasser, Glasflächen, Feuer, Rauch oder Nebel zu simulieren.

Anisotropic Filtering Eine neue Filtertechnik für Texturen, damit diese auch unter flachen Winkeln anschaulich und Texte darauf lesbar bleiben.

Anti-Aliasing Unter Berücksichtigung der benachbarten Pixel in einem Bild werden Kanten geglättet. Es wird aus den 4 benachbarten Bildpunkten ein neuer Farbwert ermittelt (Interpolation). Dieser Effekt unterbindet den Treppcheneffekt bei schrägen Linien. Bei manchen Grafikkarten (z. B. 3Dfx) wird dieser Effekt dadurch erreicht, daß die Pixel am Rand der Kante einen Transparenzwert erhalten.

API Application Programming Interface. Ein API ist eine Schnittstelle zwischen Hard- und Software, an der sich die Programmierer orientieren, d. h. für die sie z. B. ihre Spiele schreiben. DirectX ist beispielsweise so eine Schnittstelle. Das Programm kommuniziert nicht direkt mit der Hardware, sondern mit dem API, dieses leitet dann die Signale optimiert weiter zur Hardware.

Auflösung Anzahl der Pixel in horizontaler und vertikaler Richtung. 1.024 x 768 bedeutet z. B., daß 1.024 Pixel in horizontaler und 768 Pixel in vertikaler Richtung auf dem Monitor dargestellt werden. Je höher die Auflösung, desto mehr Details können abgebildet werden.

Benchmark Leistungsangabe bei Computern, im Grafikbereich meist mit frames per second (fps, Bilder pro Sekunde).

Bildwiederholfrequenz / Vertikalfrequenz Anzahl der Bildaufbauvorgänge pro Sekunde, gemessen in Hertz (Hz). Je höher die Bildwiederholfrequenz, desto flimmerfreier ist das Bild.

Bilineares Filtering Nähert man sich einer Textur, bilden sich Blöcke. Mit dem bilineraren Filtering werden weiche Übergänge berechnet. Durch Aliasing verursachtes Flimmern wird ebenfalls durch Filtering beseitigt.

Bit Binary digit. Kleinste Informationseinheit eines Computers. Mit einem Bit können zwei Zustände abgebildet werden: „0" und „1".

Blending Die Farbwerte zweier Pixel werden miteinander vermischt.

Bus Busse werden in einem Computer für die Kommunikation zwischen dem Prozessor und der im Rechner installierten Hardware (Festplatte, Grafikkarte etc.) benötigt. Abhängig von der Breite eines Busses können unterschiedlich viele Informationen übertragen werden.

Byte 1Byte = 8Bit, d. h. 1MByte = 8MBit oder 10MBit = 1.66MByte (der Begriff „bait" ist eine lautmalerische Umschreibung von bite, beißen bzw. Bit times Eight.

Clipping Methode, um alle momentan nicht sichtbaren Polygone/Objekte eines 3D-Bildes zu ermitteln und abzuschneiden. Diese werden dann gar nicht gerendert. Zum Hardware-Clipping erfordert der 3D-Chip lediglich die Fensterkoordinaten.

Direct 3D Eine von Microsoft entwickelte Softwareschnittstelle für 3D-Spiele und andere 3D-Applikationen unter Windows 95. Ermöglicht den Direct-3D-fähigen Applikationen einen effizienten Zugriff auf 3D-Hardware.

DirectDraw Eine von Microsoft entwickelte Softwareschnittstelle für Windows 95, die Applikationen einen portablen Zugriff auf die Grafikhardware ermöglicht.

DirectX Direct (X) Extensions ist eine Zuammenfassung meherer von Microsoft für Windows 95 entwickelter Systemerweiterungen (u. a. DirectDraw, Direct3D), um Video- und Spielebeschleunigung zu ermöglichen.

Dithering Methode zum Vermeiden harter Farbkontraste, die bei beschränkter Farbzahl entstehen.

DRAM Abk. für Dynamic RAM. Diese Art von RAM verliert mit der Zeit die gespeicherten Informationen, wenn die Kondensatoren nicht immer wieder mit Strom versorgt werden, den Vorgang nennt man „refresh". Dieser Vorgang benötigt jedoch Zeit, so daß die Leistung zurückgeht.

DVD Digital Versatile Disk. Neuestes Speichermedium für Audio und digitales Video mit einer Speicherkapazität von bis zu 4,6 GByte.

EDO-RAM Extended Data Output Random Access Memory (Hyper-Page-Mode). Momentan der meistgebrauchte Speicher für Grafikkarten; die Bandbreite bei EDO-RAM beträgt maximal 400 MByte/s. Der Vorteil von EDO liegt darin, daß die zuletzt benötigten Daten beim Anfordern der neuen Daten nicht gelöscht werden, sondern erhalten bleiben. Dieser Vorteil wirkt sich jedoch nur aus, wenn mehrere nacheinander folgende Lesezugriffe folgen und es sich um ähnliche Daten handelt. Bei der Bilderzeugung folgen meist zusammenhängende Speicherbereiche, wodurch sich der Einsatz im Grafikkartenbereich durchaus lohnt. EDO-RAM als Arbeitsspeicher in einem Cache-System bringt jedoch lediglich einen Leistungszuwachs von 3-5 Prozent.

Environment Mapping Spiegelungen der Umgebung eines Objekt auf dessen Oberfläche.

Farbtiefe Anzahl der Bits, mit denen die Farbinformation für jedes Pixel beschrieben werden kann. Bei 8 Bit-Farbtiefe stehen 28 = 256 Farben, bei 24 Bit-Farbtiefe 224 = 16.777.216 Millionen(TrueColor) Farben zur Verfügung

Fogging, Fog Das Überblenden weit entfernter Pixel mit Grautönen nennt man Fogging, da damit ein Nebeleffekt erzeugt werden kann und die Tiefenwirkung verstärkt wird (engl.: Fog = Nebel). Dadurch wird u.a. der „Aufbau-Effekt" (plötzliches Auftauchen von Objekten) verdeckt, der durch das Clipping entsteht.

FPS Frames per Second (Bilder pro Sekunde). Das menschliche Auge verarbeitet pro Sekunde ca. 15 Bilder. Um den Eindruck einer völlig flüssig bewegten Szenerie zu bilden, sind jedoch ca. 30 Bilder pro Sekunde nötig. Viele Benchmarkprogramme für Spiele, Video etc. geben die Leistung Ihres PC-Systems in fps an. Kinofilme laufen beispielsweise mit 24 fps; das Fernsehen arbeitet mit 25 fps.

Frame Buffer Grafikspeicher; darin wird das Bild aufgebaut, das später auf dem Bildschirm erscheint. Eventuelle Transparenzeffekte werden im Frame Buffer berechnet.

Gbyte Ein Gigabyte sind 1.024 MByte.

Glide Schnittstelle der Firma 3Dfx.

Gouraud-Shading Ein mathematisches Verfahren des Mathematikers Henri Gouraud zur feineren Farbgebung innerhalb eines Dreiecks. Die Dreiecke erhalten einen Eckfarbenwert, und es wird von Ecke zu Ecke ein Farbverlauf berechnet. Dies ermöglicht recht gute Schatteneffekte und läßt ein Objekt rund bzw. gekrümmt erscheinen, obwohl es facettenartig zusammengesetzt ist. Heute noch gebräuchlich in der Spieleindustrie im Zusammenhang mit Texture-Mapping.

Horizontalfrequenz Auch Zeilenfrequenz genannt. Anzahl der horizontalen Abtastungen des Elektronenstrahls pro Sekunde, um eine neue Zeile aufzubauen. Je höher die Auflösung, desto größer ist die dafür benötigte Horizontalfrequenz.

Interlaced Methode des Bildschirmaufbaus: Der Bildschirm wird in Zeilen unterteilt. Beim Bildschirmaufbau werden erst alle geraden, dann alle ungeraden Zeilen aufgebaut.

Kbyte Ein Kilobyte entspricht 1.024 Byte. Das „K" (Kilo) entspricht dabei grundsätzlich der Zahl „1.024".

Mbyte Ein Megabyte sind 1.024 KByte.

MMX MultiMedia Extension. Befehlserweiterung um 57 Instruktionen für alle Pentium- und Pentium II-Prozessoren, die vor allem auf Grafik, Sound und Videoanwendungen zugeschnitten ist. Die Prozessoren erhalten mit der MMX-Technik acht 64 Bit große MMX-Register dazu. Zudem gibt es vier neue Datentypen: Packed byte, Packed word, Packed doubleword und Quadword. Die MM-Erweiterung soll auch 3D-Spiele, welche direkt für MMX programmiert sind, beschleunigen.

MPEG Motion Pictures Experts Group. Standard für Kompression von Bewegtbildern.

Open GL Open Graphics Library. API zur 3D-Programmierung (unter WindowsNT), die von der Firma Silikon Graphics entwickelt wurde.

OSD On Screen Display. Darstellung der Einstellfunktionen (auch interaktiv) auf dem Bildschirm, z. B. für Helligkeit und Kontrast.

Parallele Schnittstelle Über die parallele oder Centronics-Schnittstelle werden Daten über eine 8-Bit-Datenleitung übertragen. Das bedeutet, daß 8 Bit auf einmal transportiert werden können. Diese Art der Übertragung ist deutlich schneller als eine serielle Schnittstelle, dafür ist dieser Übertragungsweg über weite Strecken störanfällig. Parallele Schnittstellen werden mit LPT und einer Ziffer gekennzeichent (z. B. LPT1).

PCI Local Bus Peripheral Component Interconnect. Local Bus-Konzept von Intel. Bus mit 32 Bit Breite, der bei einer Taktfrequenz von 33 MHz maximal eine Datenmenge von 132 MByte pro Sekunde übertragen kann.

Pixel Picture Element (Bildpunkt). Jeder Bildpunkt hat eine bestimmte Koordinate. Pixel sind die kleinsten Elemente, aus denen das Bild auf dem Monitor aufgebaut wird.

Phong Shading Neben den Eckfarbwerten (Gouraud-Shading) wird zudem ein Normalenvektor für die Reflexionsstärke der Oberfläche angegeben, der eine noch realistischere Darstellung ermöglicht! Phong-Shading wurde nach dem Mathematiker Phong Bui-Tong benannt.

Polygon engl.: Vieleck; im 3D-Bereich jedoch meistens ein Dreieck. Alle Objekte einer 3D-Welt setzen sich aus Polygonen zusammen.

Polygondurchsatz Wird mit vielen kleinen Dreiecken gemessen; mißt vor allem die Leistung des Geometrieprozessors (Z-Buffering, MIP-Mapping). Ist dieser nicht vorhanden, ist die Geschwindigkeit des Rechners natürlich langsamer, da dann alle Aufgaben vom Hauptprozessor erledigt werden müssen.

RAM Random Access Memory. Schreib-Lese-Speicher, Speicherbaustein, der beliebig oft gelesen und beschrieben werden kann. Der Arbeitsspeicher eines Computers ist mit RAM-Bausteinen bestückt. Der Arbeitsspeicher ist ein sog. „flüchtiger" Speicher, d. h. der Inhalt des Speichers geht verloren, sobald der Computer ausgeschaltet wird.

RAMDAC Random Access Memory Digital/Analog Converter. Endstufe der Grafikkarte, die das Signal in für den Monitor verwendbare Signale umwandelt. Heutzutage meistens in den Grafikchip integriert.

Rendering/Rendern Für die Darstellung einer 3D-Szenerie erforderlicher Rechenprozeß. Position und Farbe eines Punktes im 3D-Raum werden ermittelt. Die Tiefe wird im Z-Buffer abgespeichert, Farbe und Position (Länge, Breite) im Framebuffer. Danach werden die verdeckten Werte im Z-Buffer ermittelt (Z-Buffering).

ROM Read Only Memory. Festspeicher; ein Speicherbaustein, der nur gelesen, aber nicht verändert wird. Der Inhalt der ROMs bleibt auch nach dem Ausschalten des Rechners erhalten. Alle Funktionen eines Computers, die sofort nach dem Einschalten zur Verfügung stehen müssen, wie z. B. Systemtest etc., sind in ROM-Bausteinen gespeichert. Alternativ dazu gibt es PROMs, EPROMs und EEPROMs.

RRedline Schnittstelle der Firma Rendition.

SCSI Small Computer System Interface. Relativ schnelle Standardschnittstelle zum Anschluß von Festplatten und anderen Peripheriegeräten.

Serielle Schnittstelle Auch RS232 genannt. Über die serielle Schnittstelle werden Daten in einer Datenleitung bitweise (alle Bits eines Bytes nacheinander) übertragen Die serielle Datenübertragung ist wesentlich langsamer als über eine parallele Schnittstelle, dafür aber weniger störanfällig. Serielle Schnittstellen werden mit COM und einer Ziffer gekennzeichnet (z. B. COM1).

Shading Allgemein: Schattierung von 3D-Objekten; gekrümmte Flächen werden in viele kleine Dreiecke aufgeteilt!

SDRAM/SGRAM Schneller Speichertyp mit synchronem Zugriff. SDRAMs besitzen 16 Datenkreuzungen, SGRAMs deren 32 und zudem spezielle Schreibbefehle (Block-, Mask-Write).

Taktfrequenz Geschwindigkeit, mit der die einzelnen Befehlsabläufe innerhalb des Prozessors abgearbeitet werden.

Tesselation Erster Arbeitsschritt beim Berechnen eines 3D-Bildes: Unterteilung der Objekte in Polygone (Dreiecke). Dabei erhält jeder Punkt des Dreiecks Raumkoordinaten, Farbwerte und evtl. noch Transparenzwerte.

Texel Bildpunkte eines mit einer Textur/Bitmap überzogenen Objekts.

Textur Bild/Muster, das über ein 2D- oder 3D-Objekt gelegt wird und es somit realistischer aussehen läßt.

Texture Mapping Dieser Effekt versieht ein Objekt mit einem Bild und berechnet auch die perspektivische Verzerrung.

TFT Thin Film Transistor. Bei dieser Flatpanel-Technologie besteht ein einzelner Bildpunkt aus jeweils einem Transistor, ein TFT-Display ist daher ein aktives Gerät. Der wesentliche Vorteil dieser Displayart liegt in dem extrem hohen Kontrast.

TrueColor Echtfarbendarstellung. Es können 16,7 Millionen Farben gleichzeitig dargestellt werden.

VESA Video Electronics Standards Association. Vereinigung von Monitor- und Grafikkarten-Herstellern, die Vorschläge für grafische Standards ausarbeitet (z. B. spezielle Timings mit 75 Hz Bildwiederholrate), Schnittstellen zwischen Monitor und Board spezifiziert.

VGA Video Graphics Array (IBM). Grafikkarte, die im Farbmodus 256 Farben darstellen kann.

Wireframe Ein 3D-Objekt wird nur mit den Kanten als Drahtgitter dargestellt, Flächen werden keine angezeigt, und somit wird auch im Hintergrund nichts verdeckt. Gängige 3D-Beschleuniger sind nicht auf Wireframe-Darstellung optimiert! Drahtgitter-/Wireframe-Darstellungen waren vor ca. 20 Jahren das einzige, was in Echtzeit berechnet werden konnte.

Z-Buffer/-ing Die Tiefeninformation eines Objektes muß bei fast allen 3D-Grafikkarten in einem speziellen Speicher gespeichert werden (einzig powerVR- oder Talismanchips berechnen die Szenerien anders). Beim Z-Buffering vergleicht die Grafikkarte ständig die Tiefenwerte und entscheidet dann, welches Objekt für den Betrachter oder die Lichtquelle sichtbar ist oder nicht! Z-Buffer-Werte sollten mit einer Genauigkeit von 24 Bit bzw. 32 Bit arbeiten, da sonst Darstellungsfehler auftreten können.

Anstoss 2 - Verlängerung

1. Sie sind bei einem Topverein und wollen zu einem anderem Club nach Ende der Saison wechseln, möchten aber auf ihre Lieblinge nicht verzichten? Kein Problem – verlängern Sie einfach nur die Verträge und legen Sie die Ausstiegsklausel auf 10.000 DM. Nächste Saison können Sie dann ohne Probleme Ihre Topspieler vom alten Verein fast für „lau" holen.
2. Sie sind in der 2. Liga und haben genug Geld, finden aber keine „7er"? Suchen Sie einfach (per Norasca) nach ausländischen Spielern mit Stärke 7, die in der 3. Liga spielen und einen hohen Formwert haben (ab 12). Diese haben dann auch meistens in der 2. Liga Stärke 7.

Benjamin Müller

Wenn Sie ein direkter Konkurrent bei Ihrem Saisonziel abzuhängen droht, sehen Sie einfach in seiner Mannschaft nach den Leistungsträgern (Transfermarkt, Vereine absuchen). Sie versuchen nun, die Leistungsträger (Spieler mit Spielstärke 6 oder 7) abzuwerben. Bei den Vertragsverhandlungen mit den Spielern des Ligakonkurrenten gehen Sie nun weit über Ihre normalen Gehaltszahlungen hinaus und bieten lange Verträge mit hohen Auflaufprämien und evtl. sogar Stammplatzgarantien. Der Spieler würde nun sehr gerne zu Ihrem Verein wechseln. Die endgültigen Verhandlungen finden in der nächsten Woche statt. Am 2. Verhandlungstag steht fest, ob Sie als einziger Verein Interesse haben oder noch ein Verein mitbietet. Sie können nun sofort aus den Verhandlungen aussteigen, da ein eventuell noch interessierter Verein den Spieler mit Sicherheit kaufen wird, oder selber den Zuschlag erhandeln. Wenn dann um die Einigung der Ablösesumme mit dem abgebenden Verein gefeilscht wird, gehen Sie auf „Abbrechen". Der Spieler ist nun unzufrieden oder will den Verein sofort verlassen. Beides kommt Ihrem Verein entgegen, da der abgeworbene Spieler einiges an Form einbüßt und sich nicht mehr auf seinen Verein konzentriert. Dieser Tip funktioniert besonders wirkungsvoll bei Vereinen bzw. Ländern, in denen Sie tätig sind oder sein wollen (Bonus-Länder). Außerdem ist wichtig, daß der abzuwerbende Spieler keine fixe Ablöse in seinem alten Vertrag vereinbart hat. Der Trick gilt auch für Anstoss 2 in der Version 1.50.

Manfred Ruhland

Wechselt man als Trainer oder Manager den Verein und will dabei seine teuren Spieler behalten, kann man folgenden Trick anwenden: Bei den gewünschten Spielern den Vertrag verlängern und die „Fixe Ablösesumme" auf 10.000 DM festsetzten. Haben Sie den Verein gewechselt, klicken Sie auf „Transfermarkt", dann auf „Verein absuchen" und können so Ihren alten Verein mit den ersehnten Spielern wiederfinden. Auf diese Weise können Sie Spieler, egal wie teuer sie auch sind, für 10.000 DM erwerben.

Patrick Ansarek

Sind Sie im Besitz eines Spielers, dessen Vertrag zum Saisonende ausläuft, und wollen ihn sowieso gehen lassen, dann können Sie sich noch eine kleine Summe ergattern. Warten Sie einfach, bis sich ein Interessent zur freien Ablöse meldet. Nun verlängern Sie den Vertrag des Spielers zu gleichen Konditionen um ein Jahr, und siehe da, der Interessent bietet noch einen Wert, der einem Abwerbeversuch sehr nahe kommt. Dieser Trick ist sehr nützlich, wenn Sie in Geldnot stecken und keinen Spieler von sich aus auf die Transferliste setzen möchten.

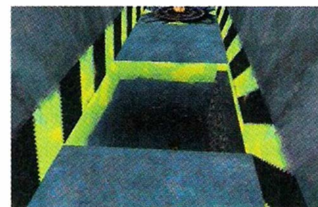
Tolga Güneysel

1. Wenn einer Ihrer Stürmer trotz einer relativ hohen Spielstärke (ab 4 oder 5) über einen längeren Zeitraum nicht mehr getroffen haben, dann sollten Sie auf ihn im Training besonders achten oder ihn sogar in ein Trainingslager schicken. Wenn Sie Glück haben, reichen auch ein paar aufmunternde Worte in einem Einzelgespräch. Aber übertreiben Sie die Bevorzugung des Spielers nicht, da sonst seine Mannschaftskollegen etwas sauer darauf reagieren könnten.
2. Sind Sie Teamchef eines guten Vereins (zum Beispiel Aufstiegschancen, Vertrauen des Präsidenten auf ca. 85 Prozent), der aber laut Bilanz keine Lizenz für die neue Saison bekommt? Dann sollten Sie die Flinte nicht gleich ins Korn werfen, sondern erst einmal abwarten. Auch wenn Ihnen mitgeteilt wird, daß Sie wirklich keine Lizenz erhalten, ist dieser Lizenzentzug oftmals nach nur einer Woche schon wieder ungültig, da vor allem in der dritten Liga fast immer dem Gnadengesuch Ihrer Anwälte zugestimmt wird.

Conrad Seeliger

Tomb Raider 2

Level 6 (Die Tiefe): Nach dem Raum, in dem der Helikopter abhebt (wo der Chip zu finden ist => Feuer!) , betätigt man den rechten Hebel, damit das vordere Feuer kurz zu brennen aufhört. Jetzt läuft man hinein, die Bodenklappe klappt nach unten, man läßt sich hineinfallen und findet dort die M16. Schnell wieder hochklettern und zurück, sonst verbrennt man.



Peter Süßmuth

Level 8 (Das Wrack der Maria Doria): Nach dem Sprung über die drei Stahlträger folgt ein Abschnitt, in dem einige Schalter umgelegt werden müssen. Wenn Sie an ein Wasserbecken gelangen, entdecken Sie, daß darin der Kabinenschlüssel liegt. Beim Tauchen im Becken sollten Sie nicht zum Schlüssel abbiegen, sondern geradeaus bis zum Ende der Höhle schwimmen. Dort befindet sich eine Öffnung in der Decke, durch die Sie in einen kleinen Raum gelangen, der auch den goldenen Drachen beherbergt.



Weitere Tips:

1. Granaten können auch für Schneemenschen oder versteinerte Krieger benutzt werden, da für den Kampf gegen den Drachen die Uzi am besten geeignet ist.
2. Für den Seeadler muß keine Munition verschwendet werden. Springen Sie (vom großen Gong aus gesehen) rechts auf den Vorsprung und bekämpfen Sie ihn von dort aus mit den Pistolen. So ist er leicht zu töten, da er Sie nicht treffen kann.

3. Einzelne Gegner mit Schußwaffen sind ganz einfach zu besiegen. Man lauert ihnen hinter einer Deckung auf und wartet, bis sie ganz nah sind. Danach rennt man direkt auf den Gegner zu und schießt, bis man direkt vor ihm steht. Kampfrolle und wieder auf sie schießen, bis sie sich umgedreht haben. Wieder Kampfrolle und immer so weiter. So kann man selbst die schwierigsten Gegner mit den einfachen Pistolen erledigen, ohne selbst getroffen zu werden.

Fabian Winkhardt





StarCraft

Mission 7 der Terraner („Die Trumpfkarte") kann schnell und problemlos gewonnen werden, wenn man gleich zu Beginn den PSI-Emitter-bestückten WBF durch die Verteidigungsmatrix des Forschungsraumschiffs schützt und zum Zielpunkt schickt.

Frank Langer

1. Wer mit den Zerg spielt, sollte sich mit dem Schleim möglichst weit ausbreiten (mit Kriecherkolonie). Am besten dicht an die jeweiligen Zugänge der Basis (wenn vorhanden). Nun macht man aus der Kriecherkolonie eine Tiefenkolonie. Wenn die Gegner jetzt anrücken, ist die Verteidigung deutlich stabiler.
2. Um auf der Seite der Zerg einen Teil der Karte sichtbar zu behalten, muß das Upgrade „Eingraben" erforscht werden. Bauen Sie einige Zerglinge und bugsieren Sie jeweils einen an eine beliebige Stelle der Karte. Jetzt nur noch eingraben, und man sieht für immer ein Stück mehr – ein großer strategischer Vorteil.
3. Wer im Multyplayer-Modus noch mehr Spaß haben will, sollte ein „Teamplay"-Match starten und bei sich selbst im gleichen Team alle drei Rassen anwählen. Im Spiel das Hauptgebäude der Zerg bauen (wenn nicht vorhanden), und mit den anderen Rassen dicht um den Schleim herum bauen. Jetzt an der Grenze der Gebäude den Schleim mit Kriecherkolonie ausbreiten, bis alle Gebäude umringt sind. Die Kriecherkolonie in Tiefenkolonie umbauen. Jetzt sind die Gebäude geschützt. Und wer dazu noch Protoss-Photonenkanonen baut, hat eine fast perfekte Abwehr.
4. In manchen Levels der Terraner fängt man in einer Senke mit ein bis zwei Zugängen an. Als Abwehr kommt folgende Lösung in Frage: an den Zugängen jeweils ein Bunker mit einigen Soldaten und je ein Belagerungspanzer im Belagerungszustand.
5. Die letzte Mission der Terraner ist einfach zu schaffen, indem man vier Schwere Kreuzer, ein Nuklearsilo, einen Ladefrachter und einen Geist baut. Den Geist transportiert man nach oben zum Gegner und beseitigt an den beiden Zugängen die Raketentürme (unten eine Nukleare-Bombe, oben eine – aber im getarnten Modus!). Danach zerstört man mit den Schweren Kreuzern die Ionenkanone (am besten mit Yamato-Gun).
6. Wer bei den Zerg die Königin schon benutzen kann, sollte so viele Gegner wie möglich mit Parasiten befallen. Am besten eignen sich Transportschiffe, da diese die Karte aufdecken.
7. Falls Sie auf Seiten der Zerg Probleme mit feindlichen Geschütztürmen haben (zum Beispiel Protoss-Photonenkanone), sollten Sie zwei bis drei Wächter bauen, da diese eine größere Reichweite haben.

Jens Langemann

1. Es bringt gar nichts, mit einem müden Protoss-Träger die feindliche Basis anzugreifen, solange dieser auch nur ein Minimum an Luftverteidigung besitzt. Da muß man schon mit 3-6 Trägern angreifen, um ansehnliche Resultate zu erzielen. Im Idealfall sollte man gleichzeitig mit den Trägern einen Stoßtrupp losschicken.
2. Besonders im Multiplayer-Modus sollte man bald neue Basen bauen, um den Gas- und Mineralbedarf decken zu können.
3. Belagerungspanzer sollten nur für Defensivzwecke genutzt werden. Grund: Die Panzer sind sehr langsam, und wenn einmal ein Marine oder eine sonstige Bodeneinheit an sie rankommt, kann man sie abschreiben.

Gregor J. Marberger

Um eine gut gegen Luftangriffe geschützte Basis dem Erdboden gleichzumachen, empfiehlt sich eine Formation von zehn bis zwölf Belagerungspanzern mit Belagerungs-Modus und sechs bis acht Marines zur Luftverteidigung. Mit den Panzern rückt man Stück für Stück vor und aktiviert bzw. deaktiviert den Belagerungsmodus nach jedem Stück, während die Marines den Panzern folgen.

Nils Klaper

Tips für Protoss-Anhänger:
1. Als Verteidigung für Ihre Basis bauen Sie vier bis fünf Schildbatterien und stationieren einen vollbepackten Träger darüber. Während die Interceptoren die Gegner dezimieren, werden die Schilde des Trägers ständig aufgeladen, und er ist somit fast unzerstörbar. Sogar Terrors haben so fast keine Chance.
2. Setzen Sie zwei Räuber mit dem Shuttle in der Nähe eines feindlichen Lagers ab und attackieren Sie dessen Gebäude mit Scarabs. Diese müssen aber immer wieder nachgekauft werden. Sobald der wütende Gegner seine Truppen losschickt, nimmt das Shuttle die Räuber wieder auf und begibt sich in Sicherheit. Wenn man dies mehrmals wiederholt, können mehrere solcher Gruppen eine Menge Schaden anrichten.
3. Bei den Protoss ist es von Vorteil, wenn Sie als erstes die Schilde verbessern, da die Einheiten so eine größere Überlebenschance haben. Erst danach sollten Angriffswerte und Panzerung verbessert werden.



4. Bauen Sie am Anfang zwei oder mehrere Warpknoten und verzichten Sie zunächst auf einen Assimilator. So können Sie schon sehr früh über sehr starke und viele Bodentruppen verfügen und einen Angriff starten. Allerdings bringt dies nur



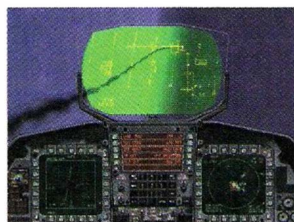
etwas, wenn der Gegner noch nicht über Flugeinheiten verfügt. Denn gegen die nutzt auch die stärkste Bodentruppe nichts.

5. Statten Sie Ihre Scouts-Geschwader sofort mit dem Geschwindigkeits-Upgrade aus und starten Sie Blitzangriffe auf die feindlichen Basen. Es gibt im ganzen Spiel keine Einheit, die per Upgrade beschleunigte Scouts einholen kann.

Jan Rückriem

Jane's F-15





1. Mit Shift + Page up/down können Sie die Tageszeit stundenweise vor- oder zurückstellen. Beachten Sie die Detailtreue der Programmierer, denn die Sterne am Himmel bewegen sich bei diesem Vorgang der Zeit entsprechend mit. Wenn Sie ein Flugfeld zerstören sollen, stellen Sie die Zeit so weit zurück, bis die Beleuchtung der Startbahn angeht. Nun können Sie erkennen, welche Teile der Startbahn bereits von Ihren Durandal zerstört wurden, denn auf den zerstörten Teilen brennen keine Lichter mehr.
2. Wenn Sie auf Gegner treffen, sollten Sie nicht blind Ihrem Begleitschutz vertrauen, sondern selber in das Geschehen eingreifen, denn in den meisten Fällen gilt in *F-15*: Wenn man etwas richtig gemacht haben will, muß man es selber machen.
3. Mk-82/84: In der Regel sollten Sie immer die gebremste Version dieser Bomben mitnehmen, da Sie dann nicht Gefahr laufen, sich selbst ins Jenseits zu befördern. Die idealen Abwurfbedingungen für die ungebremsten Versionen sind 1.000 Fuß Höhe und 350 Knoten schnell.
4. Präzisionswaffen: Von der GBU-Serie sind eigentlich alle geeignet, um sowohl ungepanzerte Fahrzeuge wie auch Towers oder Hangars zu zerstören.
5. Mavericks: Die D-Version ist wirklich nur gegen Fahrzeuge oder sich auf dem Boden befindliche Flugzeuge geeignet. Die andere Version kann man bereits gegen leicht gepanzerte Gebäude wie z. B. Treibstofftanks einsetzen.
6. Bordkanone: Die Bordkanone leistet gute Dienste im Luftnahkampf, aber gegen Bodenziele ist sie wirklich nicht zu gebrauchen, da man Gefahr läuft, sein sündhaft teures Flugzeug in den irakischen oder iranischen Sand zu rammen.
7. Aim9: Sie ist die perfekte Waffe, wenn der Gegner einem sein Hinterteil zeigt. Man sollte sie aber nicht von vorne auf ein Flugzeug abschießen. Vorsicht! Man kann mit der IR-Erfassung den Unterschied zwischen Freund und Feind nicht feststellen – also erst mit dem Radar den IFF-Code checken!
8. Aim120: Die Aim120 ist die beste Luft-Luft-Rakete in diesem Spiel. Sie sollten nur nicht genau an der maximalen Reichweite feuern, da der Gegner Ihnen den Rücken zudrehen könnte und die Rakete sich so vor Erreichen ihres Ziels selbst zerstört.
9. SAMs: Wenn eine SAM auf Sie abgeschossen wurde, sollten Sie auf keinen Fall einfach wild das Flugzeug hin und her werfen, da dies viel zu viel „Energie" verbraucht. Sie dürfen aber auf keinen Fall einfach geradeaus fliegen. Erstmal sollten Sie Ihr Flugzeug auf die Rakete ausrichten und etwa im Zweisekunden-Takt Chaffs oder Flares ausstoßen. Beachten Sie aber, daß Sie nicht zu langsam werden. Wenn die Rakete noch etwa fünf Meilen von Ihnen entfernt ist, reißen Sie Ihr Flugzeug in eine Kurve und stoßen Chaffs oder Flares aus. Vergessen Sie nicht, den Jammer zu aktivieren.
10. AAAs: Die meisten Luftabwehrgeschütze sind nicht sehr gefährlich, da sie nicht besonders gut treffen. Sie sollten ihnen also keine Chaffs oder Flares schenken. Eine Ausnahme ist das ZSU-24. Es ist ein ernstzunehmender Gegner und sollte, wenn möglich, weiträumig umflogen werden.

Daniel Michel

FIFA 98

Wenn der Torwart an der Strafraumgrenze nach dem Ball hechtet, so daß er sich außerhalb befindet, drücken Sie zweimal schnell die Schußtaste. Er macht nun normalerweise sofort einen Abschlag – so ersparen Sie sich einen risikanten Freistoß.

Jan Bauer

1. Beim eigenen Torabschlag sollte man zuerst warten, bis sich alle gegnerischen Spieler vom 16er entfernt haben. Dann den Ball fallen lassen und einen kurzen Moment warten, bis die gegnerischen Stürmer auf den Torwart zulaufen. Nun mit dem Goalie den Ball entweder mit Taste D oder Taste A nach vorne schlagen. Da die gegnerischen Stürmer alle aufgerückt sind, sollten eigentlich die eigenen Spieler freistehen und viel Platz zur Verfügung haben. Durch geschicktes Paßspielen kann man so viel leichter zum Torerfolg kommen.
2. Ein echter Geheimtip für Transfers sind die USA. In Miami spielt beispielsweise ein Mittelfeldspieler namens McDonald, der ähnlich gute Werte wie Raul oder Hierro von den Königlichen oder Gascoigne von den Rangers hat. Aber auch in New York sind mit Lee oder Johnson echte Hochkaräter unter Vertrag. Ähnliche Werte wie Ronaldo von Inter hat auch Robert aus Toronto.

Henric Hungerhoff

So erzielen Sie mit Eckbällen nahezu sichere Tore:

1. Den Eckball so hoch wie möglich schießen, den Ball extrem hineindrehen und sehr weit schießen.
2. Die Taste für den Kopfball aufs Tor gedrückt halten.
3. Als Ergebnis faustet der Torhüter den Ball immer genau auf den Kopf Ihres Stürmers, und das Tor ist nur noch Formsache.

Roland Waldl







Wer bei *FIFA 98* in einem normalen Stadion auf Hallenboden spielen möchte, hat folgendes zu tun: Kopieren Sie die Datei Flrlite.pak aus dem Verzeichnis INGAME/MISC in einen anderen Ordner, nennen Sie diesen TurtsOpO.pak und schieben Sie ihn zurück in den Ordner INGAME/MISC. Analog verfahren Sie mit den Dateien TurtsOp1.pak, TurfsOp2.pak, TurfsOp3.pak und Turfsop4.pak. Wenn Sie das Spiel nun starten, haben Sie Hallenboden in den Stadien.

Sebastian Towet

Sollten Sie im Angriff mit zwei Stürmern auf den Torwart zu laufen, so rennen Sie mit dem Ballführenden an den Punkt, an dem sich die Torauslinie und der Fünf-Meterraum schneiden. Schlagen Sie eine kurze Flanke zu dem anderen Spieler, so muß dieser nur noch einen Kopfball ansetzen, und der Ball zappelt in 99 von 100 Fällen im Netz.

Tolga Güneysel

1. Wenn Ihre Verteidigung einem Stürmer den Ball abgenommen hat, sollten Sie nicht versuchen, den Ball mit Pässen oder Flanken nach vorne zu bekommen, sondern den Ball mit einem Schuß in die gegnerische Hälfte bringen. Zu 80 Prozent landet dieser Schuß bei einem Spieler Ihres vorderen Mittelfeldes oder bei einem Stürmer. So können Konter wesentlich schneller eingeleitet werden.
2. Haben Sie die Abwehr mit Pässen oder ähnlichem überlaufen und nur noch wenige oder gar keinen Verteidiger mehr vor sich, könnten folgende Spielzüge zu einem Torerfolg führen:
   Alternative 1: Laufen Sie direkt auf den Torwart zu. Kurz bevor er Ihnen vor die Füße springt, setzen Sie einen Hackentrick an und befördern so den Ball über den am Boden liegenden Torhüter und können in aller Ruhe ein Tor erzielen. Sollte der Torwart den Ball wegschnappen, können Sie es immer noch mit einer Schwalbe versuchen, um einen Strafstoß zu erhalten.
   Alternative 2: Laufen Sie etwas innerhalb der oberen oder unteren Strafraumlinie entlang und schießen Sie dann auf die lange Ecke des Tores (zielen!). Waren Sie nicht zu weit außerhalb oder zu nah an der Auslinie, so ist der Schuß zu 85 Prozent im Netz.
   Alternative 3: Laufen Sie leicht versetzt auf den Torwart zu und schießen Sie ungefähr auf Höhe des Elfmeterpunktes und der 16er-Linie in die vom Torwart am weitesten entfernte Ecke.

Roman Gruhn

1. In einigen Situationen werden indirekte Freistöße vergeben. Ein kleines Manko in der Programmierung erlaubt es, diese direkt zu verwandeln. Der Vorteil besteht darin, daß vom gegnerischen Team keine Mauer gebildet wird und der Weg zum Tor frei ist. Besonders in der Halle kann man damit den Keeper leicht täuschen. Sollte ein Freistoß auf der Mittellinie innerhalb des Kreises entstehen, so ist ein einfaches Tor oder zumindest eine Ecke gewährleistet. Verändern Sie die vom Computer vorgegebene Höhe des Pfeils nicht. Zielen Sie in eine Ecke des Tores und halten Sie die Schußtaste gedrückt, bis sich die Länge des Pfeiles nicht mehr verändert. Oft landet das Leder im Netz, da der Torwart etwas zu spät reagiert. Andernfalls gibt es zumindest eine Ecke.
2. Sollte der gegnerische Torwart einen Abstoß durchführen wollen, gibt es eine Möglichkeit, daraus eine Torchance für Ihr Team zu entwickeln. Positionieren Sie einen Spieler neben dem Torwart.



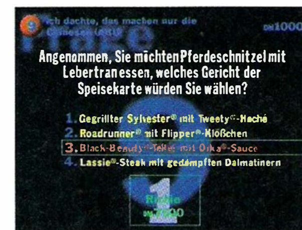


Wenn dieser zum Abschlag anläuft, folgen Sie ihm langsam. Genau in dem Moment, in dem er den Ball mit dem Fuß trifft, grätschen Sie hinein – Taste A. Jetzt stehen Sie mit dem Ball vor dem Torwart und können auf das Tor schießen. Achten Sie darauf, den Torhüter nicht zu foulen, da der Schiedsrichter sonst die Rote Karte zeigt.

Christian Gröschl

You Don't Know Jack

Wer im Intro noch mehr Sprüche von Cookie bzw. Jack hören möchte, sollte vor dem Start des Spieles die Windows-Uhr auf eine der folgenden Zeiten stellen. Jeder Wert provoziert einen anderen Kommentar:



Jedes Jahr verschieden	1998
Bonfire Night	23.02.
Shrove	24.02.
Aschermittwoch	25.02.
Ostersonntag	12.04.
Muttertag	10.05.
Vatertag	21.05.
1. bis 4. Advent	29.11./06.12./13.12./20.12.

Jedes Jahr gleich	Datum
Neujahr	01.01.
Hl. 3 Könige	06.01.
1. Mai	01.05.
Valentinstag	14.02.
Tag der deutschen Einheit	03.10.
Allerheiligen	01.11.
Faschingsanfang	11.11.
Nikolaus	06.12.
Weihnachten	24.12.
Boxing Day	26.12.
Sylvester	31.12.

Tobias Lengsfeld

Diablo: Hellfire

Im Windows-Verzeichnis befindet sich die versteckte Datei DLINFO_0.DRV. Benennt man diese in HRINFO_0.DRV um, so hat man einen Diablo-Multiplayer-Charakter nach *Hellfire* exportiert. Das Ganze funktioniert auch umgekehrt.

Cyrus Homa

DEMO-CD-ROM
(PC Games für DM 9,90)

PC Games CD-ROM 7/98

INHALT

DEMOS
3D Ultra Minigolf Deluxe
Autobahn Raser
Barrage
Comanche Gold
Commandos – Hinter feindlichen Linien
Deer Hunter
FPS: Trophy Rivers
Frankreich 98
Hardball 6
Heart of Darkness
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998
Judge Dredd Pinball
KKND 2 – Krossfire
Monster Truck Madness 2
N.I.C.E. 2 (verbesserte Demo)
Nightmare Creatures
Pizza Syndicate – Trailer
Prost Grand Prix
Quest for Glory 5
Team Apache
The Golf Pro (neue Demo)
Triple Play 99

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:


Heart of Darkness



Autobahn Raser

BUGFIXES
Anno 1602 V1.01 (deu)
Flying Corps Gold V1.11y (eng)
Forsaken – Military Level Fixpatch (eng)
Incubation Mission CD V1.51 (deu)
Monopoly Star Wars V1.03b (eng)
Red Baron 2 V1.05 (eng)
Sega Touring Car Championship V1.2 D3D-Patch (eng)
Tomb Raider – ATI 3D Rage Pro Patch (eng)
Total Annihilation V3.0 (eng)
Formel 1 97 Voodoo² Patch (eng)
Spec Ops Patch #1 (eng)
International Rally Championship – Voodoo² Patch (eng)
Age of Empires V1.0b (deu)
F1 Racing Simulation 3Dfx-Patch V1.09 (eng)
F1 Racing Simulation D3D-Patch V1.09 (eng)
Jazz Jackrabbit 2 V1.21 (eng)
Seven Kingdoms V1.11 (eng)
FIFA 98 Voodoo² Patch (eng)

VOLLVERSION
(PC Games Plus für DM 19,80)

Z - VOLLVERSION 7/98

Z

Z – einst nur das Ende des Alphabets. Jetzt auch das Ende Ihres Freundeskreises, Ihres Liebeslebens und Ihrer beruflichen Aufstiegschancen. Das Echtzeit-Strategiespiel der Bitmap Brothers ist ein rasantes und radikales, abwechslungsreiches und abenteuerliches Wettrennen um Gebietsvorteile und kostbare Rohstoffe auf fünf Planeten voller tödlicher Gefahren. In Z kämpfen sechs Arten von Robotersoldaten mit individuellen Persönlichkeiten und elf verschiedenen Waffenarten, vom Raketenwerfer bis zu Panzern. Für unschlagbare Superspieler gibt es zusätzlich 20 unterschiedliche Spiellevels – und eine Netzwerkoption, mit der bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können!



Glücklicherweise setzen die Roboter in den arktischen Feuchtgebieten keinen Rost an. Z verfügt über 20 verschiedene Szenarien.

Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Bei PC GAMES finden Sie die Kleinanzeigen auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und 5,- DM in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ______

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❐ in bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

SIE KÖNNEN UNS AUCH EINE KOPIE EINES COUPONS SCHICKEN, WENN SIE DIESE SEITE NICHT ZERSCHNEIDEN MÖCHTEN.

Garantie

Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme auftauchen, welcher Art auch immer, so bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon zusammen mit der entsprechenden CD-ROM an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC GAMES PLUS 7/98:

Z

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES PLUS 7/98:

Demo-CD-ROM/Bonus-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❐ **Cheatprogramm** ❐ **Spiel** ❐ **Level**

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

POST SCRIPT

&MEINUNGEN FRAGEN

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

ECHO

Was habt Ihr denn jetzt schon wieder gemacht? Die neue PC Games ist ja noch besser geworden… Ich dachte immer, es geht nicht besser, aber Ihr habt wieder einmal das Gegenteil bewiesen.
Ich meine da z. B. bei *Unreal* den kleinen Schaukasten, bei dem die Grafik mit zwei anderen Spielen verglichen wird (Monster, Transparenz, Explosionen). Das ist wirklich sehr hilfreich, und so entsteht schnell ein erster Eindruck von dem Game, das einen (hoffentlich) bald erwartet. Auch die „Motivationskurve" ist eine echt super Idee!!! Muß sie aber noch testen, ob man sich daran orientieren kann :) Wenn ja, dann sollte sie aber bei JEDEM Spiele-Test abgedruckt werden. Gut gelungen ist auch das TEST CENTER (Grafik, Sound…) im *Forsaken*-Bericht, solltet Ihr auch öfters anwenden, und wenn nicht, könntet Ihr dann nicht das „Specs & Tecs"-Kästchen um DOLBY SURROND erweitern (also ob ein Spiel das unterstützt!), da ja immer mehr Spiele dies verwenden?

Tony

Macht weiter so! Im Heft 6/98 sind meiner Meinung nach einige gute Verbesserungen zu finden. Das erneuerte Layout gefällt mir sehr gut, die Qualität der Screenshots ist besser geworden, der Vergleich zwischen ähnlichen Spielen anhand von Screenshots (z. B. im *Unreal*-Artikel) war längst überfällig.

Soeren

Gerade habe ich die neue PCG vor mir. Und ich bin begeistert: wunderbares neues Design bei den Wertungen und den Fotos! Viele Seiten, geniale Previews, Reviews, Tips & Tricks und Infos! Und das beste: Flo Stangl jetzt endlich ohne „Rocker-Frisur". Ein großes Lob und weiterhin viel Erfolg… wünscht

Timo

Das durchweg positive Echo auf unsere neue Ausgabe freut uns natürlich besonders. Konfuzius sagt: „Stillstand bedeutet Tod." Und so sind auch wir bemüht, uns immer weiter zu verbessern und Euch einen reellen Gegenwert für das sauer verdiente Geld, welches Ihr uns monatlich überlaßt, zu bieten. Ich möchte die Gelegenheit nutzen und mich an dieser Stelle bei Euch bedanken. Denn ohne Eure Hilfe, Kritik und Anregungen wären wir nicht das, was wir heute sind. Klingt zwar etwas nach Horn – ist aber rundweg ernst gemeint. Eine gravierende Veränderung erfuhr auch unser Stanglnator, der nun, dank ebenso neuer wie kleidsamer Frisur, nicht mehr befürchten muß, in dunklen Kneipen mit „Na, Süße?" angesprochen zu werden. Ihr seht – für Euch tun wir alles.

ZEITFRAGE

Hallo Rainer!
Wie wäre es, wenn Ihr die PC Games zweimal im Monat statt nur einmal herausgeben würdet? Jedes Mal, wenn ich die neue PC Games in die Hände bekomme, lese ich sie innerhalb von 2-3 Tagen fertig, und dann muß ich wieder einen Monat lang warten, bis die nächste Ausgabe kommt. Und dabei würde ich so gerne ein bißchen öfter und mehr über neue Spiele erfahren.

Bobby, Schweiz

Klar. Könnten wir machen. Es ist durchaus denkbar, daß wir statt monatlich 200 Seiten zweimal im Monat ein 100 Seiten starkes Heft machen. Oder jede Woche 50 Seiten? Oder ein tägliches Blatt mit 7-8 Seiten. Fänden wir aber nicht sonderlich sinnvoll, und auch die anderen Leser würden diese Entwicklung nicht unbedingt begrüßen. Wenn Dir diese Hefte aber zu dünn sind und Du wöchentlich DM 9,90 ausgeben willst, könnten wir auch die Artikel erweitern. Prima Idee – über jedes Spiel, sei es auch noch so nichtssagend, mindestens zwei Seiten zu schreiben. Wir denken, daß die momentanen Intervalle und der Umfang eigentlich angemessen sind.

KILLERVIRUS

Hallo Rainer!
Der Kommentar von Thomas Borovskis über einen KILLERVIRUS ist wohl eher ein verspäteter Aprilscherz. Ich fragte mich nach dem Lesen allen Ernstes, ob jetzt Mai oder April ist. Ich dachte mir, daß da vielleicht auch etwas Unvorhersehbares oder Mystisches vergekommen sein könnte. Nun denn, wie soll ein Virus der Ordner „EIGENE DATEIEN" an den irakischen Geheimdienst übermitteln?? Bei mir auf der Festplatte herrscht strengste Ordnung, und ein Ordner mit dieser Bezeichnung fliegt sofort wieder herunter. Zwar versucht dann Word oder sonst ein Officeprogramm, darauf zuzugreifen, jedoch landet es dann halt im TEMP-Verzeichnis. Und was soll der irakische Geheimdienst schon von mir wollen? Aber es kam ja noch besser. Die Bankkonten ONLINE aufzulösen, ist fast ein Ding der Unmöglichkeit. Außerdem kann der Transfer des Geldes zurückverfolgt werden. Hey… aber die Sache mit den 50 Skodas finde ich klasse, dabei mußte ich dann daran denken, daß es sich um diesen angeblichen Virus um eine Aktion der europäischen Union handelt. So als kleine Unterstützung für das Unternehmen :-). Der Ton, der mein Trommelfell zerplatzen läßt…. mmmmhhhh… komisch, aber irgendwie kann ich das nicht ganz glauben, da ich weder mit der Soundkarte noch mit den Aktivboxen einen derart hohen Ton erzeugen könnte. „Die Zeilenfrequenz Ihres Monitors wird so extrem erhöht, daß die resultierende EM-Emmision alle Elektrogeräte in Ihrem Haus/Ihrer Wohnung in Flammen aufgehen läßt…" – die Zeilenfrequenz der Monitore kann zwar durch einfache Routinen erhöht werden, jedoch stellen mittlerweile die meisten Monitore (seit ca. 1992 oder noch früher) die Bilderzeugung ein, wenn die Herzfrequenz zu hoch ist. Daß alle Flugzeuge auf meinem Breitengrad in meine Stadt stürzen. WOW… der Virus muß immens groß sein, wenn er alle Städte kennt und dazu nur die Ausstattung meines Computers braucht, um meinen Standort zu lokalisieren. Jetzt aber mal ehrlich: Wollt Ihr eure Leser ver-zensiert-en? Rainer, ich bitte Dich, kläre mal bitte die Sache mit diesem Kommentar auf.
Mit verwunderten Grüßen

ELK

Natürlich war dieser Artikel die reine Wahrheit und nichts als die Wahrheit. Du wirst doch nicht ernsthaft glauben, daß wir uns einen Scherz erlauben würden? Allerdings hat Kollege Borovskis eine entscheidende Tatsache in seiner Abhandlung übersehen! Dieser Virus kann die Bildfrequenz des Monitors dahingehend beeinflussen, daß exogene Strahlen ausgesendet werden, welche die Gehirnwellen überlagern und somit in der Lage sind, dem Betroffenen nachhaltig mental zu schaden. Die Erkrankten leiden zwei, drei Tage lang an Kopfschmerzen und mangelndem Unterscheidungsvermögen zwischen guten Gags und der Realität. Nun meine Bitte: Starte einmal einen guten Virenscanner (z. B. McAffee), nehme ein Aspirin, rühr' Deinen Computer danach frühestens wieder übermorgen an und lese die PC Games dann noch einmal.

BRENNENDE FRAGE

Hi Rossi!
Ich schreibe Dir, weil wir im Zeitalter der Hochkonjunktur von CD-Brennern leben. Das Problem ist, daß, wenn einer meiner Freunde sich ein Spiel kauft, sich dieses 20 andere brennen. Meine Befürchtung ist nun, daß die Preise für Spiele in die Höhe schießen werden, weil durch das Brennen weniger Spiele verkauft werden. So könnte es passieren, daß C&C 5 vielleicht 200 Euro kosten wird. Was ist Deine Meinung?

Ce-Ef

Du hast das Problem völlig richtig erkannt. Konnten Händler bisher einen Top-Titel drei Monate lang gut verkaufen, ist es inzwischen manchmal schon nach 14 Tagen vorbei. Die einzigen, die sich über diese Entwicklung freuen, sind die Hersteller von Rohlingen und Brennern. Aber ich denke nicht, daß die Softwareindustrie da noch lange tatenlos zugucken wird. Bestes Beispiel ist Anno 1602: ein einfacher, aber wirksamer Schutz von einem guten Spiel. Ich bin sicher, daß sich dieses Produkt auch über einen längeren Zeitraum gut verkaufen wird. Wohin die Verbreitung von Raubkopien führt, konnten wir damals ja schon auf dem Amiga sehen. Nachdem auch „überlange Tracks" kein Problem mehr darstellten, hatten wir das zweifelhafte Vergnügen, uns an Handbuchabfragen, „Code-Rädern" und ähnlichen Motivationsbremsen zu erfreuen. Dieses Drama ging so weit, daß viele durchaus gute Titel aus wirtschaftlichen Gründen gar nicht erst veröffentlicht wurden. Simon the Sorcerer ist auch so ein wundervolles Beispiel. Obwohl damals beliebtestes Spiel auf dem Amiga, konnte der Hersteller nur relativ bescheidene Umsatzzahlen verbuchen. Ich habe wirklich keinen Bock, das nun wieder auf dem PC zu erleben und mit der Lupe auf winzigen, rot auf braun bedruckten Blättern nach dem richtigen Codewort zu fahnden, bis die Netzhaut Blasen wirft. Aber da ich schon damals gegen Wände geredet habe, gehe ich davon aus, daß Raubkopien immer noch von vielen Zeitgenossen als ihr verbrieftes Recht angesehen werden und wir uns wieder (eher früher als später) an den Ergebnissen neuer Kopierschutze (oder sind es Kopierschütze, Margit?) erfreuen dürfen. Daher rufe ich ein fröhliches „Krätze über Eure Finger!" allen zu, die es betrifft, und beende dieses Thema für heute.

VISIONEN

Hallo Rainer!
Ich sehe es ein. Mit meinem alten 486er kann ich heute nicht mehr viel anfangen. Ich habe beschlossen, mir einen neuen Computer zu kaufen. Natürlich will ich nicht allzu viel Geld ausgeben, und er sollte auch in drei bis vier Jahren noch Spaß machen und nicht als Oldie belächelt werden. Welche Konfiguration (Prozessor, Speicher, Sound- und Grafikkarte) würdest Du mir empfehlen?

Viele Grüße: Tim Jonas

Nach Deinem Brief habe ich mich natürlich sofort hingesetzt und ausgiebig meine Kristallkugel gerieben. Immerhin bestreite ich einen – nicht unerheblichen – Anteil meines Einkommens mit dem Reiben meiner Kristallkugel! Als sich die Schleier lichteten, sah ich die Lösung. Ich habe in meinem Keller noch eine tragbare PC Engine mit eingebautem Farbmonitor und Stereosound (!). Dieses Wunderwerk der Technik wurde von mir höchstpersönlich vor knapp zehn Jahren (für eine Unsumme!) aus Japan importiert und war damals einfach Kult! An diesem Zustand hat sich bis heute nichts geändert. Noch immer staunen gelegentliche Besucher über diese Meisterleistung asiatischer Mikroelektronik, und das Spiel Devil Crush (ein Flipper) konnte in puncto Spielspaß bisher auch von modernen Erzeugnissen nicht übertroffen werden. Ich wäre unter Tränen bereit, mich von diesem Epoche machenden Gerät (incl. 28 Spiele!) zu trennen. Ein milder Obulus in vierstelliger Höhe erscheint mir als durchaus angemessen. Solltest Du jedoch der Meinung sein, Du mußt unbedingt einen PC (die Kästen mit Windows und CD ROM) haben, der die geschilderten Anforderungen erfüllt, muß ich Dich leider enttäuschen. Meine Kristallkugel benutzt eine Schwingungsebene, welche leider nicht in der Lage ist, Bilder darzustellen, die weiter als ein Jahr in der Zukunft liegen. Ich fürchte, Du wirst es so machen müssen wie alle anderen: ein Gerät kaufen und von Zeit zu Zeit aufrüsten.

DON'T PANIC

Lieber Rainer,
wenn Du es nicht verantworten willst, daß sich Markus Lampe (Leserbrief in 4/98) aus Verzweiflung in die Arcturianischen Sümpfe stürzt, solltest Du diesen Brief abdrucken. Es gibt Hoffnung für ihn und alle anderen Adams-Fans. D. A. ist gerade dabei, ein neues Spiel zu machen: *Starship Titanic*. Die Geschichte und das Spiel sind von ihm und die Stimme des Papageis von Terry Jones. Warum das so ist, schreibt Adams im Vorwort. Auf jeden Fall hat es damit zu tun, daß, wie ja jeder weiß, Verleger üblicherweise vom Planeten Zod stammen. Aber auch wenn der Autor nicht Adams heißt, ist das Buch empfehlenswert, es hat den gleichen Biß wie die ersten Bände des *Hitchhiker's Guide*. Wenn das Spiel auch nur annähernd so gut wie das Buch ist, wird es M. Lampe vermutlich darüber hinwegtrösten, wenn er das Spiel *The Hithchiker's Guide* nicht mehr bekommt.
2. Was ist los mit Dir? Hast Du eine Verjüngungskur oder so etwas gemacht? Deine Antworten werden in letzter Zeit immer besser. Sie erreichen fast schon Play Time-Niveau. Weiter so!
3. Wie geht es eigentlich „Hermann", dem Dungeon-Meister? Ist er zu den Orks übergelaufen?
Der Deine, bis die Hölle wieder auftaut:

Markus Frost

1. Ob unser Verleger vom Planeten Zod stammt, kann mit letzter Sicherheit nicht gesagt werden, da er sich standhaft weigert, seinen Heliumtank zu verlassen. Einen Test zu Starship Titanic findest Du selbstverständlich bei uns – da ich dem Kollegen Thomas nicht vorgreifen will, erwähne ich dies kommentarlos und deklariere es als Suchspiel.
2. Ich habe mich vor einiger Zeit entschlossen, mich von meinem wild wucherndem Haupthaar zu trennen und mir eine modische Kurzhaarfrisur zugelegt. Es ist wirklich erstaunlich, wieviel Energie dieser ungezügelte Haarwuchs verbrauchte!
3. Hermann hat ein ähnlich schreckliches Schicksal erfahren wie mein Haupthaar – er fiel dem Zeitgeist zum Opfer.

PESSIMIST

Hallo RR!
In der PC-Games (6/98) schreibt ihr, daß man, wenn man Blizzard was Gutes tun will, sich alle 3 verschiedenen Schachteln kaufen könnte. Welcher völlig – zensiert – Idiot macht denn schon sowas? Hat Blizzard etwa was für mich getan. Das Produkt ist absolut enttäuschend.
Command and Conquer 3 –
Es wird im Vorfeld wieder so viel versprochen, aber ich könnte wetten, daß sich die Sammler wieder wie Geisteskranke ohne Führerschein verhalten werden. Panzer halten wieder ungefähr 40 Geschossen stand, 1 Mann kann ganz allein einen Panzer mit einem Gewehr zerstören, dieser wiederum muß mit ca. 10 Granaten versuchen, den Infanteristen zu töten, wenn dieser nicht

SO ERREICHEN SIE UNS:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Reklamationen:
Verwenden Sie die Coupons auf Seite 188.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Oliver Menne

Stellvertreter des Chefredakteurs
Thomas Borovskis

Bildredaktion: Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

Freie Mitarbeiter
Andreas Lober, Derek dela Fuente

Redaktion Tips & Tricks
Petra Maueröder (verantw.), André Geller, Uli Hoffmann, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Florian Weidhase, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung
Gisela Tröger

Titel: © Blue Byte

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 114,- (Ausland: DM 138,-) und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

ANZEIGENVERKAUF

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 , 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition
Andreas Klopfer

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1. 10. 1997

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage I. Quartal 1998 256.818 Exemplare

gerade um den Panzer herumkrabbelt. Artillerie schießt genauso weit wie ein normaler Panzer. Realismus pur! Es gibt noch etliche Mißgeburten auf dem Markt. Was ich nicht verstehen kann, ist, daß die User sich nicht wehren und einfach mal ein Spiel boykottieren anstatt in ihrer Lethargie zu verharren. Es wäre schön, wenn ihr meinen Brief in der nächsten Ausgabe als „offenen Brief" abdrucken würdet. Ich bin mir sicher, daß sehr viele Leute meiner Meinung sind. Ihr könnt es ja mal probieren.

RED DEVIL

Lieber Herr Devil (oder darf ich Dich Red nennen?), ob jemand alle drei Packungen kaufen möchte oder es bleiben lassen will, sollten Sie dem jeweiligen selbst überlassen. Aufgrund dessen auf seinen Geisteszustand zu schließen, erscheint mir doch ein wenig übertrieben. Auch mit der Annahme, daß das Produkt enttäuschend wäre, dürften Sie ziemlich alleine stehen. Ihre Meinung bezüglich C&C 3 gibt mir ebenso zu denken. Da Sie über hellseherische Fähigkeiten verfügen, deren Vorhandensein ich selbstverständlich nicht anzweifeln möchte, ist es natürlich Ihr gutes Recht, über ein Produkt zu urteilen, welches noch nicht auf dem Markt ist. Leider versagte unsere Kristallkugel kläglich. Könnten Sie uns die ihrige borgen? Fällt es Ihnen auch auf? Seit ich den Kurs „Origami für Choleriker" besuche, bringe ich es fertig, sogar auf Ihre Epistel höflich zu antworten. Unschön sind nur die Bißspuren auf meiner Tastatur.

MEHLBOX

HI Rainer,
Ich schreibe dir zu einem Thema, das mir sehr unter den Nägeln brennt. Klar ist doch, daß das Internet die guten alten Mailboxen verdrängt. Muß das sein? Macht doch mal eine Serie über die besten Mailboxen in Deutschland, geordnet nach Stadt und Angebot. Ihr solltet auch eure Leser nach ihren Lieblings-Mailboxen fragen, die besten Mailboxprogramme sowie die besten Terminalprogramme testen und vorstellen, da es sicher viele User gibt, die eine eigene Box haben und noch User dafür suchen bzw. es auch Leute gibt, die gute Mailboxen suchen.
Sei es nun, daß sie eine e-Mail-Adresse haben, einfach nur Files downloaden wollen oder einen guten Chat suchen – das alles bieten die Mailboxen, aber eben ohne Grundgebühren und mit hohen Übertragungsraten. Und wer sagt, er könne die alten ANSI-Zeichen nicht mehr ab, dem sei gesagt: Es gibt auch Excalibur-Boxen (Wie z. B. die Interbox Berlin, die übrigens noch Werbepartner und Sponsoren sucht – wollt Ihr nicht in Berlin werben? (Soll keine Aufforderung sein!).
Ich denke, daß ihr vielen Lesern einen Gefallen tun würdet.

Bye, Sascha

Zum Glück kann niemand meinen verwirrten Gesichtsausdruck sehen (ich liebe schon aus diesem Grund große Monitore!), mit dem ich momentan vor Deiner Mail sitze. Ich dachte immer, der leicht faulige Geruch aus der Telefondose hat seinen Ursprung in den vielen, toten Mailboxen, die schon anfangen, Fäulnisgase zu bilden. Sollte ich mich mit der Meinung auf dem Holzweg befinden? Schamesrot muß ich zugeben, daß es schon ein paar Jahre her ist, seit ich mich zuletzt in einer Box eingeloggt habe. Werden Mailboxen wirklich noch von einer nennenswerten Anzahl Usern genutzt? Wurden sie noch nicht vollständig von den Homepages verdrängt? Wie heute schon angesprochen, funktioniert meine Kristallkugel recht mangelhaft. Demzufolge sehe ich mich momentan auch außerstande, eine erschöpfende Antwort zu finden, und gebe wieder einmal das Wort an meine Leser ab, die mir sicherlich auch diesmal wieder gern die Realität dort draußen vor Augen führen werden.

KOMUNIKATIONSVERSUCH

Hallo Rainer!
Wie an jedem Tag, an dem die PC Games mit einem Goldstaubschimmer in den Regalen des Händlers liegt, drücken wir der Frau am Kiosk einen Zehner in die Hand. Als wir dann zuhause

HOTLINES

Acclaim Entertainment	01 80/5 33 55 55	24h/Tag
Activision	01 80/6 22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00}
Ascaron	0 52 41/96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	0 74 31/5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Blue Byte	02 08/4 50 29 29	Mo-Fr 15^{30}-19^{00}
BMG Interactive	01 80/5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
Bomico	0 61 03/33 44 44	Mo-Fr 15^{00}-19^{00}
Creative Labs	0 89/9 57 90 81	Mo-Fr 9^{00}-17^{30}
Cryo Interactive	0 52 41/95 35 39	Mo-Fr 18^{00}-20^{00}
CUC Software (Sierra)	0 61 03/99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Disney Interactive	0 69/66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Eidos Interactive	01 80/5 22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00},14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	0 24 08/94 05 55	Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
Funsoft	0 21 31/96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Greenwood	02 34/9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	01 80/5 25 43 93	Mo-Do, So, So 15^{00}-20^{00}
Hasbro Interactive	01 80/5 20 21 50	Mo-So 15^{30}-20^{00}
Ikarion Software	02 41/4 70 15 20	Mo-Fr 14^{30}-18^{00}
MicroProse	01 80/5 25 25 65	Mo-Fr 14^{30}-17^{00}
Mindscape	02 08/9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15^{30}-18^{00}
Psygnosis	0 69/66 54 34 00	Mo-Fr 9^{30}-19^{00}
Ravensburger Interactive	07 51/86 19 44	Mo-Do 16^{30}-19^{00}
Sega	0 40/2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	01 90/57 20 00 (1)	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Ubi Soft	02 11/3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
Virgin Interactive	0 40/39 11 13	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

waren, fanden wir auf den Spieleseiten entweder Versuche, mit fremden Rassen Kontakt aufzunehmen, oder einfach nur unverständliche Diagramme – und Kurvenarbeit von wem auch immer. Nach fünf Stunden Crashkurs und Motivationskurvendeutung fiel unsere Motivation schnell unter die 50%-Grenze. Eigentlich hatten wir den Strick schon unter der Decke, da fiel unser Blick dahin, wo sonst immer Dein Vorwort war. Es gibt nur zwei Möglichkeiten: Entweder schämt es sich, in dieser Ausgabe präsent zu sein, oder Du hast es getötet. Deine erbaulichen Referate über Offensivparken und das Leben eines Vorwortschreibers mit dessen extrem erotischer Beziehung zu seiner Kaffeemaschine fehlen uns sehr. Auf jeden Fall entschlossen wir uns in den letzten Minuten unseres Lebens, Dir diese Zeilen zu schreiben. Du brauchst den Brief nicht mehr zu kürzen, wir haben ihn schon halbiert.
In diesem Sinne:

Warspite

Ihr pflegt von Euch im Pluralis majestatis zu sprechen? Wie es Euch beliebt. Entgegen Eurer Meinung finde ich immer etwas zum kürzen – in Eurem überladenen Anschreiben sogar problemlos. Da ich für mein Leben gern kürze, seid meines Dankes und meiner Zuneigung gewiß. Bedauerlicherweise findet unser neues Wertungssystem doch nicht überall Anklang. Aber da Ihr bisher der einzige seit, der sich negativ darüber äußert (Ihr seid übrigens auch der einzige im Pluralis majestatis – gibt Euch das zu denken?), können wir nur bedauern und mit den Schultern zucken. An dieser Stelle möchte ich noch an die Kernaussage im Korinther-Brief erinnern, „Secundus primum ovum est", und das Thema wechseln. Das Vorwort wurde zugunsten einer Kolumne abgeschafft (gut!), die Kolumne wurde in der betreffenden Ausgabe aus Platzmangel gestrichen (schlecht), wird aber ab dieser Ausgabe regelmäßig im Heft zu finden sein (sehr gut!), da sich Herr Menne meinen diesbezüglichen Einwendungen (welche durchaus auch eine Disposition für spätere Gewaltanwendung beinhalteten) nicht widersetzen mochte.

MORALFRAGE

Hallo, PC Games-Redaktion!
Ich habe mich entschlossen, Euch einen Brief zu schreiben. Zuerst einmal möchte ich Euch mitteilen, daß das neue Outfit der PC Games sehr gut aussieht und auch die neuen Wertungen prima sind (Warspite: Habt Ihr das gelesen? Anm. v. RR). Ihr habt auch gefragt, ob ein Spiel wie *Emergency* moralisch vertretbar ist. Ich finde ja – warum denn auch nicht? Wenn es Spiele gibt, die noch viel schlimmer sind, kann es doch auch solche Spiele geben. Vielleicht läßt es ja ein Spieler beim nächsten Mal, wenn er einen Unfall sieht, bleiben, den Schaulustigen zu spielen, weil er selbst weiß, wie nervig sie im Spiel sind. Der Diana-Level ist natürlich absoluter Schwachsinn. Der Spieler ist dabei völlig unmotiviert, da er weiß, daß er sowieso nur den Leibwächter retten kann. Man könnte den ganzen Level mit musikalischer Unterhaltung verzieren, in dem man „Candle in the wind" aus dem Autoradio hört. Man könnte auch einen Titanic-Level einbringen. Hier wird sich der Spieler auch beim hundertsten Mal daran ergötzen können, wie Leonardo di Caprio dahinscheidet. Auch hier könnte man das Lied von Celine Dion einspielen. Bis zum nächsten Mal:

Johannes

Bitte nicht ganz so viel Schmalz. Ich muß auf meinen Cholesterinspiegel achten! Ich persönlich habe gegen solche Computerspiele nichts einzuwenden. Etwas schlecht wird mir allerdings bei diesbezüglichen Fernsehsendungen, da dies oft das echte Leben ist (in USA noch herber vertreten als bei uns), im Gegensatz zum Spiel, welches ja nur Fiktion ist. Aber – wie gesagt – das ist meine Meinung. Mich wundert es nur, daß von unseren Lesern dazu bisher recht wenig kam. Und so lege ich wieder mal das Ohr an meinen Briefkasten und lausche den Stimmen der Öffentlichkeit.

Merdian 59, Ultima Online & Co.

News aus den Online-Dungeons

Nach 3Dfx, Direct3D und Force Feedback gewinnt nun das Schlagwort Internet bei der Entwicklung von Computerspielen an Bedeutung. Ob es sich nun um kostenlose Updates handelt, mit denen man neue Einheiten oder Levels für sein Lieblingsspiel erstellen kann, oder ob man mit einer Mehrspieler-Funktion gegen Freunde und Bekannte antritt – das Internet spielt eine immer größere Rolle.

Während die meisten Hersteller mittlerweile eine Multiplayer-Funktion integrieren, die es ermöglicht, gegen andere Spieler über das Internet anzutreten, gibt es zahlreiche Projekte, die sich ausschließlich online spielen lassen. Wir berichteten bereits in der Vergangenheit über diese Spiele, doch was ist aus den vollmundigen Versprechungen geworden?

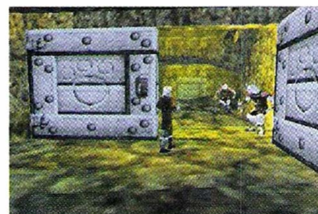
Beta-Test

In eine extrem kurze Beta-Phase ging das Rollenspiel *Underlight*. Für knapp drei Tage konnte dieses Projekt getestet werden, dann wurde der Server wieder geschlossen. Außergewöhnlich langsame Übertragungszeiten und Probleme mit der Verarbeitung der eintreffenden Daten sorgten dafür, daß die Entwicklungsleiter eine weitreichende Überarbeitung des Codes anordneten. Mit diesem Problem haben aber fast alle Online-Spiele zu kämpfen. Nur wenige Produkte können Kommunikationsmodule zwischen Server und Client bereitstellen, die mit akzeptablen Geschwindigkeiten arbeiten.
Aus diesem Grund befinden sich auch *Everquest* und *Asheron's Call* noch in der Beta-Phase. Beide Spiele machen einen vielversprechenden Eindruck und werden momentan von mehreren hundert Spielern auf Herz und Nieren getestet. Wann diese Produkte erhältlich sein werden, läßt sich allerdings nicht genau sagen. Die Erfahrung hat gezeigt, daß gerade bei Online-Spielen enorme Terminverschiebungen an der Tagesordnung sind. Oder noch viel schlimmer: Projekte werden eingestellt, weil sie in dieser Form momentan noch nicht durchführbar sind. Bestes Beispiel ist hier wohl *Might & Magic Online*, das aufgrund seiner Komplexität erst einmal auf Eis gelegt wurde. Der Hersteller 3DO widmet sich daher weiterhin seinem Flaggschiff Meridian 59, das auch in Deutschland über Updates ständig ausgebaut wird. Aktuell werden die deutschen Server auf *Meridian 59: Revelation* umgestellt, das bereits seit einiger Zeit in Amerika läuft. Bei dieser Umstellung müssen bereits aktive Abenteurer nicht auf ihre liebgewonnenen Charaktere verzichten, sie können auf die neuen Server übernommen werden. Mit diesem Update werden neue Locations freigegeben, neue Zaubersprüche verfügbar, und zahlreiche neue Quests und Aufträge können absolviert werden.
Bei *Ultima Online* gibt es ebenfalls Neuigkeiten: Im April fand eine Demonstration für einen europäischen Server statt, an der sich viele Spieler aus England, Frankreich und Deutschland beteiligten. Einige Mitarbeiter Origins waren während dieser „Online-Kundgebung" anwesend und verfolgten interessiert den regen Zuspruch, den diese Aktion fand. Ob es aber einen europäischen Server geben wird, ließ sich bis jetzt noch nicht feststellen. Wir versuchen, auf der E3 in Atlanta mehr zu diesem Thema herauszufinden.

Oliver Menne



Ein Bild aus Ultima Online: die Demonstration für einen europäischen Server.



Everquest macht schon in der Beta-Phase einen hervorragenden Eindruck.





Meridian 59: Revelation bietet nicht nur neue Zaubersprüche und Locations, sondern auch eine Reihe neue Monster, wie zum Beispiel den König der Lupoggs.

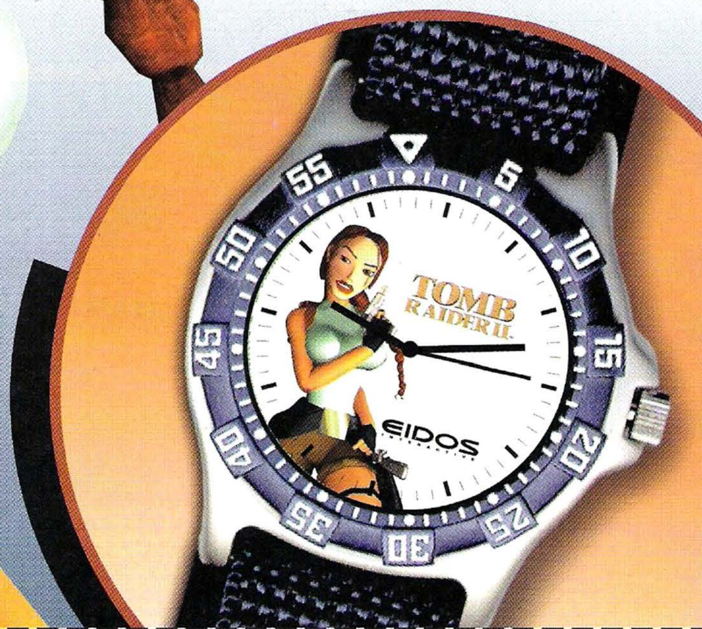
INFO

Auf diesen Seiten können Sie sich zu den verschiedenen Online-Spielen informieren (Spielablauf, Kostenstruktur, Verfügbarkeit):

Ultima Online	www.owo.com
Meridian 59	www.gamesonline.de
Everquest	www.everquest.com
Underlight	www.underlight.com
Asheron's Call	www.asheronscall.com

„It's your time!"

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC GAMES PLUS wirbt, erhält als Dankeschön diese kultige, streng limitierte „TOMB RAIDER II"-Uhr!



IHRE VORTEILE IM ABO:

- Kompetente Spieletests verraten Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind.
- Geniale 48 Seiten Tips, Tricks und Komplettlösungen in jeder Ausgabe.
- Das Extra: CD-ROM Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD.
- Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag.

JA, ich möchte:

❐ **das PC GAMES-Abo mit CD-ROM**
(DM 114,-/Jahr (= 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

❐ **das PC GAMES PLUS-Abo mit CD-ROM**
(DM 204,-/Jahr (= 17,-/Ausg.): Ausland 228,-/Jahr; ÖS 1435,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (an die auch die Aborechnung geschickt wird): (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr.: 1142) geht an folgende Adresse:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mind. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird.
Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH &Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2.Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

B344

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: **COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

GAME OVER



Von Gegenwart und Zukunft

Rainers Meinung

Auf die Frage, wer Aki Maita ist, werden die meisten nur mit Schulterzucken reagieren. Dabei hat ihre Erfindung, das Tamagotchi, die Welt nachhaltig erschüttert. Und schon wären wir bei meinem Lieblingsthema: Japan.

Nicht daß mir Japan durch neue Erfindungen sonderlich ins Auge stechen würde – vielmehr ist es diese unberechenbare Eigenschaft, vorhandene Erfindungen auf erstaunliche Art und Weise zu verkleinern und lustig miteinander zu kombinieren. Über Handys mit eingebautem Spiel kann ich ja noch müde lächelnd hinwegsehen, aber als neulich ein Bekannter von mir mit einem Stift Notizen in seinen Organizer machte, war für mich die Welt nur noch so lange in Ordnung, bis er sich das Ding ans Ohr klemmte und telefonierte. Bisher erwartete ich dergleichen Gerätschaft immer in den Händen von spitzohrigen Vulkaniern – nicht von schlitzohrigen Bayern – vorzufinden. Aber offensichtlich hat für die Firma „Nokia" die Zukunft schon begonnen. Die Gegenwart ist nur noch nicht so ganz kompatibel dazu. Für ein Handy ist das „9000i" etwas zu klobig und für einen Organizer zu klein. Wer mag schon gern Geräte bedienen, die für die Jackentasche zu groß, aber für menschliche Finger zu filigran sind? Ich bin mir über die Beschaffenheit vulkanischer Finger nicht so ganz im klaren, kenne aber dafür genau die Dimensionen der meinigen. Und die tendieren beim Gebrauch derartiger Elektronik eben immer zu heftiger Knotenbildung. Als ich neulich mit entschlossenem „Banzai" die CeBIT enterte, stolperte ich über die Firma „Sharp", die nun wirklich in ihren „MI-10"-Organizer (natürlich internetfähig, selbstverständlich mit Farbdisplay und Faxmöglichkeit) auch noch eine digitale Kamera eingebaut habt. Auf die Frage, warum denn keine Spiele implementiert wurden, drohte man mir mit einem Katana. Ich brauchte zwei Stunden Zen-Meditation, um mein Tao wieder geradezubiegen! Sollte das die Rache der Japaner dafür sein, daß wir immer noch lieber Burger essen statt Sushi? Eine Generation von Kindern, die in Taschenrechner sprechen und gebannt das Geschehen in ihren Armbanduhren beobachten? Eine vollständig neue Art von Feinmotorik wird unsere Enkel zwar dazu befähigen, Tasten in der Größe von Fliegenkot zu bedienen, aber gänzlich versagen bei dem Versuch, ein Brot zu schneiden. Ich sollte nicht so oft in die aufgehende Sonne sehen – ich bekomme davon immer Kopfschmerzen. Ich liebe Japan!

> **»Die Gegenwart ist nur noch nicht so ganz kompatibel zur Zukunft.«**

Sajonara, Rainer Rosshirt ■



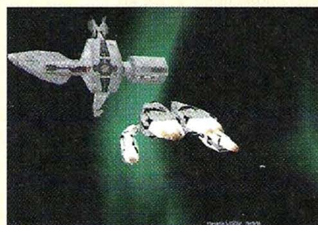
E3 - ATLANTA

Vom 28. bis 30. Mai wurde Atlanta wieder einmal zum Mekka aller Spielefans. Über 1.500 Produkte (davon 500 brandneue Titel) sollen hier das Licht der Software-Welt erblicken. Wir besuchten natürlich die Show der Superlative und informieren Sie in der nächsten Ausgabe ausführlich über alle Highlights, die Sie bis zum Jahresende bzw. 1999 erwarten werden.

FREESPACE

Eigentlich sollte *Freespace* ja nur der Untertitel für das neueste Spiel des *Descent*-Teams werden. Jetzt haben es sich die Designer noch einmal anders überlegt und *Freespace* zu einem eigenständigen Titel werden lassen. Wir erwarten für die nächste Ausgabe nun endlich die fertige Testversion und werden das vielversprechende Weltraum-Epos auf Herz und Nieren prüfen.



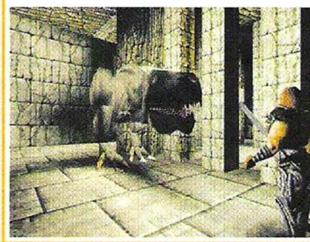


HARDWARE

Thilo Bayer versucht im nächsten Monat, Licht ins Verwirrspiel rund um den AGP-Bus zu bringen. Welche Grafikkarten sind bereits erhältlich? Welche bringen ausreichend Leistung fürs Geld? Lohnt sich jetzt schon der Umstieg? Oder sollte man noch warten? Wir versuchen in der nächsten Ausgabe, Rede und Antwort zu stehen und testen verschiedene Spiele auf Qualitätsunterschiede.

TIPS & TRICKS

Nächsten Monat widmen wir uns den Möglichkeiten des *StarCraft*-Editors, stolpern mit Ihnen durch die düsteren und gefährlichen Kellergewölbe von *Deathtrap Dungeon* und erfüllen in *Commandos* waghalsige Aufträge.
Außerdem erwarten Sie natürlich wieder jede Menge Kurztips. Das alles zum Sammeln und mit dem beliebten und praktischen FastFinder-System.



Die PC Games Ausgabe 8/98 erscheint am 1. Juli 1998